La primera revista de PC para los profesionales del videojuego 795 Ptas

PORTUGAL 900 ESC(CONT)



REGALO EN EL CD-ROM

SUPERDEMOS

LA MEJOR COLECCIÓN

ESPECIAL E3

Todos los juegos de las próximas navidades



EXCLUSIVA

Snow Wave

No esperes al invierno

Año 1 • Número 9

PRIMER CONTACTO

Klingon Guard
Omicrom
Starship Titanic
Roborumble
Thief
Fireteam
Panzer Commander
Caesar 3
Gex 3D

JUEZ Y JURADO

Snow Wave
Long Bow 2
Virtual Pool 2
Beast War
Xenocracy
Dark Omen
Soldiers at War
Urban Assault

AUTOPSIA

Myth

ZONAS

Army Men
Final Fantasy VII
Comprar un coche en Internet

116 Paginas

Prens@ Técnic@

00009

8 413042 087762

GRATIS 2 SUPLEMENTOS COVER E3/ JUEGOS DE FÚTBOL GAME DEVELOPER

¿QUIÉN DIJO QUE LAS REVISTAS SOBRE INTERNET SON ABURRIDAS...?

EL DESAFÍO DEFINITIVO PARA LOS CIBERNAUTAS MÁS AUDACES

DESDE LA BASE HASTA LA ESPECIALIZACIÓN, TODO PARA NAVEGAR CON GARANTÍAS



REPORTAJES
- CIBERCHICAS: CÓMO ELLAS FORMAN PARTE DE LA RED
- WINPROXY: CONFIGURA ESTE SERVIDOR Y AHORRA HARDWARE
- LAPLINK: UNA NUEVA VERSIÓN QUE FUNCIONA POR INTERNET
- IMAC: APPLE LANZA UN ORDENADOR PARA NAVEGAR
- NOKIA 9110: EVOLUCIÓN DE UNA GRAN IDEA
- KATMAI: INTEL TRABAJA EN PROCESADORES A 500 MHZ
- HACKING: ACLARANDO CONCEPTOS

INICIACIÓN
- TELNET: CONTROL REMOTO CON UN SERVICIO CLÁSICO

MUJERES VIRTUALES
- LINDA RODRÍGUEZ: SUEÑOS CON SERPIENTES

CURSOS TÉCNICOS
- FRONTPAGE 98, FTP SEGURO, TCP/IP Y VBSCRIPT

SELECCIÓN DE WEBS
- SEXO, MANGA Y ACTUALIDAD

DESCUBRE YA LA OTRA CARA DE LA RED

ESTE MES EN EL CD ROM

- Auténticas novedades y productos estrella del software. Incluimos Laplink, para control remoto de ordenadores y ClickNet Professional, administración centralizada de redes.
- Recopilación de los mejores programas shareware para PC.
- Todas las herramientas de navegación, ftp, correo, editores de páginas web, chat, tanto para PC como para Mac.
- Salvapantallas con las imágenes inéditas de la chica del mes.
- Guía interactiva con los estrenos de cine y vídeo del mes.

Prens@ Técnic@

Edita **PRENSA TÉCNICA** • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97



Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinadores de redacción
Ángel F. Jiménez, Nacho Valencia

Coordinador Game Developer
Jorge Rosado

Edición
Charo Sánchez, Julio Crespo

Colaboradores
Juan de Miguel, Leticia Krahe, Víctor Segura, Antonio Marchal, Jesús de Santos, Alan Wilder, Paul Lorenz, Juan Suárez, Carlos Glez. Morcillo, Daniel F. Fabero

Diseño
César Valencia

Jefa de Maquetación
Carmen Cañas

Maquetación
Marga Vaquero, Silvia Muñoz, Manuel J. Montes

Portada
Carlos Sánchez

Publicidad
Marisa Fernández
marisa@prensatecnica.com

Suscripciones
Sandra Fernández
sandra@prensatecnica.com

Filmación
Grafoprint

Impresión
Printerman industria gráfica, S.A.

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2.
28037 Madrid, España
Telf.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

Depósito Legal: M-34090-1997
ISSN: 1138-2597
AÑO 1 • NÚMERO 9

EDITORIAL

Uno de los argumentos más repetidos tanto en las novelas como en las películas es aquel que presenta una sociedad muy adelantada tecnológicamente y gobernada por megacorporaciones industriales que poseen todo el poder porque poseen la información. A todos se nos vienen a la memoria conceptos como los de "Gran Hermano", de Orwell, o la Tyrrel Corporation, empresa que construía los replicantes de *Blade Runner*.

Pues bien, todo esto viene al caso no porque hagamos un homenaje al género, sino por toda la polvareda que se ha levantado en honor de Windows 98 y su controvertido Explorer. Da la impresión de que los medios de comunicación tienen un miedo atroz a Microsoft y sus "ansias de dominar el mundo".

Este mensaje es sin duda totalmente exagerado, y no por defender al hombre más rico del mundo y a su empresa. Si hablamos de monopolios hay que decir que, desde los años 80, Microsoft es la que "manda" en los ordenadores personales de todo el mundo y hasta entonces nadie se había preocupado. Lo que ocurre es que, dada la enorme trascendencia que está teniendo Internet en estos dos últimos años, se ha hecho saltar la "voz de alarma" ante las pretensiones de Microsoft en la integración total de su navegador en el nuevo Windows 98.

Como todos sabemos, ya lo ha hecho y no hay que tener miedo de ello. Personalmente me gusta más Navigator que Explorer y lo pienso instalar en mi flamante nuevo ordenador con su Windows 98. No creo que por esto mi ordenador se vuelva loco al decidir qué navegador utilizar. Si Microsoft creara algún código oculto que impidiera el normal funcionamiento del Navigator, entonces sí habría que tomar medidas legales.

Todo es un síntoma de lo enferma que está la sociedad americana, que se preocupa por cosas tan banales en vez de ocuparse de los verdaderos problemas que tiene el mundo, ya que ellos se autodenominan los "guardianes del Nuevo Orden". El problema no es que Microsoft integre su navegador en Windows 98, sino que algún día domine totalmente el mercado de Internet o su futuro sucesor y el ambiente de libertad que se respira ahora en la Red, se vea sustituido por otro mucho peor en el que siempre hubiera alguien vigilando.

Ángel Fco. Jiménez

e-mail: gover@prensatecnica.com

sumario

Año 1 • Número 9



Fireteam.



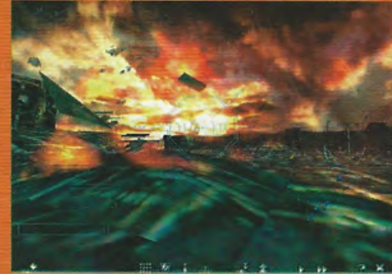
The Prince & the Coward.



Myth.



Virtual Pool 2.



Urban Assault.

18 SiN

Se trata de un juego de acción 3D que tiene como principal protagonista a una joven bioquímica y un comandante militar dispuestos a limpiar de delincuentes una ciudad futurista. Un juego espectacular, sin duda alguna.



a r i o



44 Snow Ware

Snow Wave es un juego desarrollado por Hammer, una joven y prometedora compañía española que tiene como principal protagonista el espectacular juego del "*snowboarding*". Disfruta de esta maravilla porque tendrás las mejores sensaciones nunca vistas en un ordenador.

54 Xenocracy

Xenocracy es, por el momento, el juego que mejor ha mezclado los géneros de la estrategia y la simulación espacial. Controla el sistema solar y sus recursos y aplasta la rebelión o únete a ella. Totalmente impresionante.

CD-ROM DE PORTADA

DEMOS

- Emergency
- Battlezone
- Commandos
- Outwars
- Jack Rabbit
- Snow Wave

Shareware, curso DIV, imágenes,...

Revisa el contenido del CD de portada



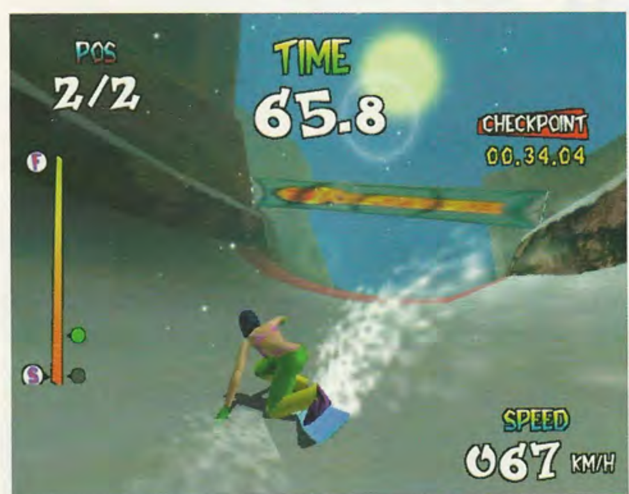
D E M O S

SNOW WAVE

Vive las mejores sensaciones del «snowboard» con Snow Wave. La sensacional demo te ofrece dos pistas: una de descensos y otra de saltos para que puedas ir entrenándote en este prodigioso arcade que recuerda a lo mejor de lo mejor de la última generación de consolas. Snow Wave es un ambicioso proyecto creado por los chicos de Hammer, una todopoderosa compañía española que rápidamente se está colocando en el primer puesto de los desarrolladores españoles y que ofrece en todos sus productos calidad a mansalva.
En Snow Wave podrás disfrutar lo mejor de lo mejor de los arcades deportivos, sobre todo por su excelente pinta gráfica que recuerda a las máquinas recreativas y que llega a límites alucinantes si posees una tarjeta aceleradora 3D. Ya sabes, adicción a tope y nieve a mansalva en Snow Wave.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100 16Mb Ram, CD ROM 4X,
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200 32Mb Ram, Tarjeta 3DFX
DESARROLLADOR: HAMMER
DISTRIBUIDOR: HAMMER
GÉNERO: ARCADE DEPORTIVO





EMERGENCY

Los servicios de emergencia son necesarios para cualquier ciudad, pero como ocurre con el cementerio, a nadie le gusta hacer usos de ellos; pero sin este tipo de servicios, una ciudad no existiría ni tendría sentido. La distribuidora de origen teutónico Topware se ha encargado de realizar un pequeño homenaje a los servicios de emergencia. En este juego podrás sentirte como un bombero, un conductor de ambulancias o del servicio de rescate. La resolución que ofrece Emergency es de 800 x 600 y muestra unos gráficos increíbles. A modo de juegos como Warcraft y Command and Conquer tendrás que resolver tus misiones, pero sin matar a nadie. Al contrario, por una vez tendrás que salvarlos de la muerte.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133 16Mb Ram
DESARROLLADOR: TOPWARE
DISTRIBUIDOR: TOPWARE
GÉNERO: ESTRATEGIA



BATTLEZONE

En un mundo alternativo al nuestro, dos superpotencias están en pie de guerra. Es nuestro planeta Tierra pero en una realidad distinta. Allí, en los años 50, los rusos y los americanos encontraron una extraña tecnología alienígena que les ha permitido conquistar el Sistema Solar. Ahora están enfrentados por la posesión de los planetas y satélites y sus riquezas y, para ello, no han dudado en suprimir un conflicto nuclear en la Tierra para tenerlo en las estrellas. Battlezone es, además, un gran homenaje a uno de los primeros juegos «tridimensionales» de la historia y que se hizo muy popular a principios de los 80. Pero de los gráficos de «color verde» del comienzo hemos pasado a un excepcional juego donde se mezclan perfectamente géneros tan diversos como la estrategia y la acción. Pero no solamente tienes que estar a bordo de un tanque, sino que, además, tendrás la oportunidad de conducir otros vehículos y tener apasionados combates en un mano a mano altamente tecnológico.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 120 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166MMX, 32Mb Ram, Tarjeta 3Dfx
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
DESARROLLADOR: PROEIN
GÉNERO: ESTRATEGIA/ACCIÓN



COMMANDOS

Commandos es el mejor ejemplo de cómo un grupo de desarrollares españoles tiene reconocimiento internacional por parte de una de las grandes distribuidoras, para lanzar un producto suyo con todo el marketing y la parafernalia que viene siendo habitual en el caso de los grandes lanzamientos norteamericanos. En Commandos tomarás el papel de líder de un grupo de hombres que no le temen a la muerte y, precisamente, no están en una época muy aconsejable para hacer camping. Ellos tienen la peligrosa misión de realizar campañas de sabotajes a los nazis durante la II Guerra Mundial. Conforman un equipo muy unido y cada uno depende de los demás para sobrevivir, por lo que será imprescindible acabarse las misiones con todos los integrantes del comando vivitos y coleando. Commandos es uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real que puedes encontrar y si además unimos unos excelentes gráficos, pues ... ¿qué más se puede pedir?

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 120 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95, Tarjeta gráfica 1MB RAM
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram
DESARROLLADOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
GÉNERO: ESTRATEGIA





OUTWARS

Microsoft ha entrado muy fuerte en el mundo de los juegos de acción 3D con esta fantasía futurista donde pondrás a prueba todas tus habilidades como patrullero del espacio. Outwars es una especie de mezcla de géneros con homenajes evidentes a Doom, Tomb Raider y MDK. La calidad técnica del programa es increíble, sobre todo si lo disfrutas con una tarjeta aceleradora. Deberás resolver una serie de misiones en esta demo. Se te explicarán tus objetivos al comienzo de la misma y, en la parte inferior de la pantalla, encontrarás toda la información del funcionamiento de tu armadura, armamento y nivel de energía. Disfruta y sobrevive.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 120 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200 MMX, 32Mb Ram, Tarjeta aceleradora 3DFX
DESARROLLADOR: MICROSOFT
DISTRIBUIDOR: ERBE
GÉNERO: ARCADE

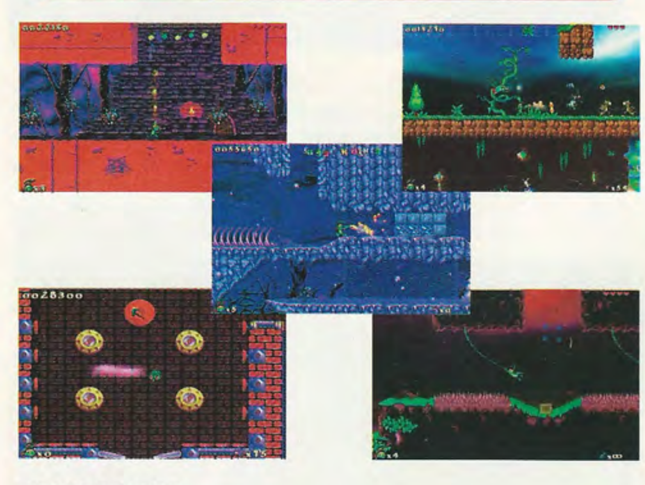


DEMOS

JACK RABBIT 2

Ya ha vuelto el conejo más loco de la historia de los ordenadores: Jack Rabbit. En esta segunda entrega hace gala de una mayor diversión y dificultad en los múltiples niveles de los que consta el juego. Ahora, encontrarás a enemigos aún más inteligentes, fondos animados y mejores efectos de sonido. Además, hallarás puzzles que te dificultarán el paso en muchos niveles, pero seguro que con tu habilidad y la enorme velocidad de Jack podrás llevar a cabo tu misión sin muchas complicaciones.

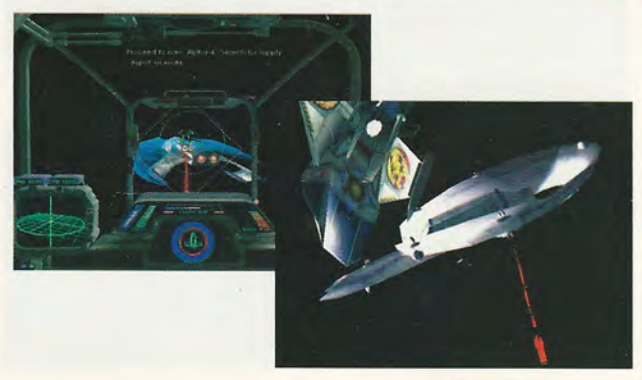
SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133, 32Mb Ram, CD-ROM 8x
DESARROLLADOR: EPIC
DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO: PLATAFORMAS



ARES RISING

Imagine Studios, una compañía desconocida en nuestro país, ha desarrollado Ares Rising un juego donde se mezclan otros al estilo de Privateer junto con conceptos de la estrategia y los puzzles. Precisamente para el desarrollo de Ares Rising, Imagine Studios ha contratado los servicios de tres miembros del equipo desarrollador de Privateer, con la esperanza de calidad que eso conlleva. De momento, probad lo que pueden hacer estos chicos con este maravilloso simulador.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133, 32Mb Ram
DESARROLLADOR: IMAGE STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SIN CONFIRMAR
GÉNERO: ESTRATEGIA



FINAL FANTASY VII

Final Fantasy VII es uno de los mejores juegos que se pueden encontrar en consola y que ahora sale en formato PC. Atención porque esta demo sólo admite que tengas tarjeta aceleradora 3Dfx para que pueda funcionar sin problemas. La historia de Final Fantasy VII empieza cuando una compañía denominada Shira Inc. ha desarrollado un método para extraer la energía vital del planeta. Esta energía puede dar el control del Universo a quien la posea. Afortunadamente, ha surgido una organización rebelde que intentará luchar contra los siniestros planes de Shira. Sus miembros pertenecen a Avalancha y han jurado destruir a Shira Inc como sea para salvar el Universo,
Final Fantasy VII es simplemente espectacular y cuenta con la ventaja de verse arropado por una excelente campaña publicitaria que le ha hecho famoso en todo el mundo.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido, Windows 95, Tarjeta aceleradora
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166 MMX 32Mb Ram
DESARROLLADOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
GÉNERO: ROL/ACCIÓN



TEAM APACHE

Team Apache es lo último de lo último en el campo de la simulación y seguro que te dejará anonadado de su extrema calidad. Fue portada y se la merece, porque estamos, seguramente, ante el mejor simulador de helicópteros que te puedes instalar en tu ordenador. Tiene unos gráficos de impresión y es bastante sencillo de utilizar. En esta demo podrás apreciar lo que es capaz de hacer un superjuego en tu ordenador y palabra de que no te arrepentirás de montar en un Apache.





SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133, 32Mb Ram, Tarjeta aceleradora
DESARROLLADOR: SIMIS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
GÉNERO: SIMULADOR



MOTORHEAD
Motorhead es un juego donde la velocidad marca la diferencia. Está situado en el cercano futuro y la acción transcurre en la Liga Veloz TransAtlántica, un nombre muy raro, pero muy indicativo de lo que nos ofrece el juego. Hay escenarios situados en lugares muy variopintos y puedes escoger entre toda una enorme gama de vehículos para conducir y con los que, sin duda, podrás proclamarte campeón.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133, 32Mb Ram, Tarjeta aceleradora
DESARROLLADOR: GREMLIN
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
GÉNERO: ARCADE









LECTORES

Muchas gracias por vuestros programas. Queremos recordaros que para incluir vuestros programas en el CD, comprobad antes que funcionan, sino es imposible incluirlos. Para finalizar, vamos a refrescaros la memoria respecto a las normas de admisión de trabajos:

Admitimos todo tipo de programas: juegos, utilidades, niveles de juegos, etc. No nos importa la calidad del producto; nuestra única intención es que simplemente os «presentéis en sociedad». Pero eso sí, os exigimos los siguientes requisitos:

Todos vuestros trabajos deben ser absolutamente originales. Cualquier responsabilidad por violación de derechos de autor es totalmente vuestra.

NO enviéis virus de ningún tipo. A cambio os mandaremos a nuestros matones para que os destrocen el equipo.

No hay censura en la temática de los programas, pero no aceptaremos ninguno que viole los derechos protegidos en la Constitución. Seremos tajantes con los contenidos racistas, sexistas o cualquiera que atente contra la dignidad de las personas.

GAME DEVELOPER

Para que podáis empezar a hacer vuestros pinitos como auténticos *coders*, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:
Curso DIV: Aquí tienes los ejemplos de la nueva lección sobre DIV Games Studio.
3D Manía: Código de ejemplo del artículo de 3D Manía. Rutinas de código para polígonos planos, polígonos texturados, texturados con subpíxel y corrección de perspectiva...
Música: Versión shareware de Cooledit, un buen editor para empezar a trabajar en él.
Taller 3D: Versión shareware de Vista Pro. Para Ms-Dos y Windows.

SALVAPANTALLAS

Aquí encontrarás prácticos salvapantallas porque también tu monitor tiene derecho a descansar.

IMÁGENES

En este directorio encontrarás imágenes de los juegos comentados en la revista.

BROWSERS

Navigator 4.04: La última versión del navegador más utilizado.
Explorer 4.0: Microsoft marca la pauta en Internet con su nuevo Explorer.

SHAREWARE

Anyware: Antivirus necesario en todo equipo.
Viruscan: El mejor antivirus, sin duda alguna.
GWS: Graphics Workshop, estupendo visualizador y conversor de imágenes.
Paint Shop Pro 4.14: Programa de retoque fotográfico utilizado por todo el mundo.
Sea: Otro visualizador. Rápido y muy fácil de utilizar.
WinZip 95: Compresor/Descompresor de imágenes.
Coffee Cup: Nuevo programa de creación de páginas web. Soporta Javascript y animaciones.
BCM Diagnostics: Inspecciona tu ordenador para detectar posibles anomalías.

NIVELES

Niveles para Quake.

NOTICIAS

Game Over en Atlanta

Game Over se desplazó hasta Atlanta, capital del estado de Georgia y sede del E3. Allí y tras once horas de avión y cuando ya sólo quedaba combustible para diez minutos, aterrizamos en un impresionante aeropuerto, que sinceramente le da bastantes vueltas al de Barajas, en Madrid. Luego, tras dormir tranquilamente unas escasas horas, nos desplazamos ansiosamente al Georgia World Congress Center, donde vimos tal mogollón de novedades que las hemos incluido en un especial aparte de esta revista.

Pero os comentaremos brevemente las principales novedades. En cuanto a los juegos 3D se nos avecina toda una avalancha de alucinantes títulos; entre ellos, destacaba la gran sorpresa de Sierra: Half Life, una alucinante pesadilla de monstruos inclasificables y que será la sensación de estas navidades. Tampoco hay que olvidar Unreal de GT Interactive, otro que dará caña a Quake 2. Por lo que respecta a Tomb Raider 3, decir que no estará disponible hasta Navidades del 99 y parece ser que será la mejor despedida del milenio que se puede hacer en un ordenador. Asimismo, otro gran título a destacar fue Rayman 2. En cuanto al nacional Blade, nuevo retraso hasta las próximas Navidades.

El boom de la estrategia lejos de apagarse, arde más fuerte que nunca. Blizzard y Virgin son los destacados, y ojo a los desarrolladores coreanos que cada día sacan mejores videojuegos, especialmente la compañía Hicom. Otro de los títulos que causó sensación fue Commandos, del software patrio. En cuanto a estrategia no militar lo mejor, probablemente, es la presentación de Maxis de su SimCity 3000 y que tiene un look alucinante. También Microsoft cortó el bacalao con su disco de expansión para Age of Empires II.

En cuanto a simuladores, Test Drive 5 y Need for Speed 3 fueron las grandes novedades de Electronic Arts. También destacar el simulador de motocross que está preparando Microsoft, metida de lleno en el desarrollo de videojuegos, y cómo no los nuevos de Microprose.

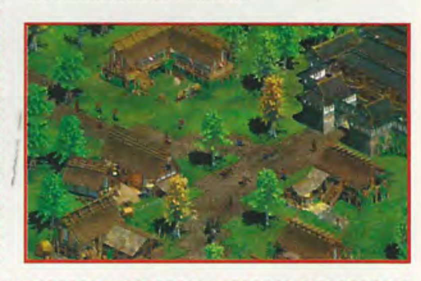


Nuestro enviado especial trabajando duramente.

MICROSOFT



Entre los títulos más importantes que ha realizado Microsoft destaca, sin duda alguna, la expansión de Age of Empires. Éste es uno de los juegos más populares en la estrategia actual e incluye nuevas campañas que comprenden desde el Imperio Romano hasta la Edad Media. La otra estrella de la compañía es Combat Flight Simulator que, como podéis imaginar, es Flight Simulator pero adaptado a las necesidades militares.



Half Life



Constituye lo mejor que ha hecho Sierra en mucho tiempo y, sin duda, se trata del título estrella para estas Navidades. Halflife es un alucinante juego de terror que dejará en la silla al más pintado de todos y al mismo tiempo constituye la esencia de matar por matar. La sangre correrá en tu monitor. ¡De eso puedes estar seguro!

Blood 2

Desarrollado de nuevo por Monolith, la segunda parte de este sanguinolento juego comienza a finales del año 2.030 en una era muy oscura y el escenario transcurre en una extraña instalación industrial de siniestro aspecto. Puedes elegir entre cuatro personajes distintos y en red está prevista la incorporación de un total de hasta 32 oponentes, luchando entre sí vía módem, red local o Internet.



Anachronox



Los chicos de Ion Storm han presentado Anachronox, un excitante juego híbrido entre acción y rol que utiliza el mismo motor de Quake 2. El jugador puede controlar hasta tres personajes al mismo tiempo y explorar la galaxia en un entorno tridimensional. Puedes elegir entre distintos personajes para jugar y realizar multitud de tareas diferentes. Entre otras, en cuanto a sus prestaciones destaca el uso de una cámara en tercera persona, secuencias de combates 3D y el hecho de que todos los diálogos estarán digitalizados.

Hexplore

Constituye uno de los bombazos de Infogrames para esta temporada. Hexplore es un juego de rol y acción que transcurre en la Edad Media, concretamente en el año 1.000 A.C. aunque en un entorno poblado por las criaturas y demonios de las leyendas medievales. De este juego hay que destacar su asombrosa tecnología y su peculiar entorno isométrico, que convierten el movimiento de los personajes en algo muy original. El objetivo de este juego consiste en la búsqueda del "Libro de Hexplore" que revelará a quien lo encuentre una magia olvidada y muy poderosa. Este juego también puede ser jugado a través de Internet por medio de los diversos servidores que Infogrames instalará.



DREAMCAST

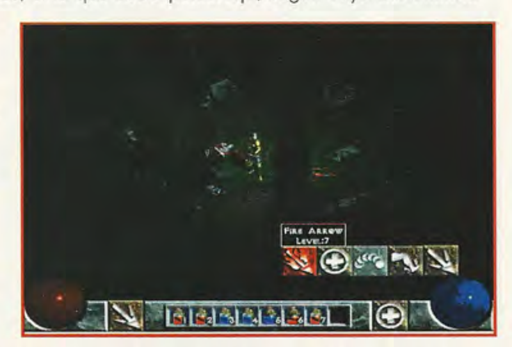


Sega no reniega de estar a la última en el negocio de las consolas y ha decidido vengarse de sus competidores. Para ello, no hay mejor forma que sacar al mercado una nueva consola que rompa, en lo que a tecnología se refiere, a sus competidoras. Esto existe y se llama Dreamcast, una poderosa máquina de juegos que pasa a competir directamente con las próximas novedades de Nintendo y Sony. El corazón de la DreamCast es un poderoso microprocesador Hitachi SH4 de 200 Mhz que comprende tecnología de 128 bit en cálculos 3D. ¡Toda una pasada! Sega se va a gastar una auténtica millonada en la promoción de su producto y contará con el apoyo de un gran número de desarrolladores.

Diablo 2

La continuación de uno de los juegos más adictivos de la historia dio a conocer sus primeros balbuceos a la prensa especializada durante la celebración del E3. Diablo 2 no solamente mejorará en su estructura gráfica sino que, además, sufrirá grandes cambios en su estructura interna. De momento, las clases disponibles se elevan hasta cinco nuevas y podrán jugar en modo multijugador hasta un total de ocho personas, con lo que se incrementa considerablemente la adicción.

También han variado de forma cuantiosa el sistema de lanzamiento de hechizos. Ya no se deben utilizar tomos ni libros mágicos, sino que cada personaje, según vaya obteniendo experiencia, irá adquiriendo nuevas habilidades que cada vez le permitirán lanzar hechizos más complejos. Estas habilidades son únicas para cada clase y ninguna puede obtener la de la otra, es decir, que un guerrero puede ser el mejor con la espada, pero lo tendrá muy complicado para manejar medianamente bien la magia. De esta forma, se incentiva incluso más el carácter de rol de Diablo 2, mucho más aún que su predecesor.



Prince of Persia 3D

Sí, está aquí. El genuino Príncipe de Persia ha vuelto con ganas de comerse el mundo otra vez, pero, en esta ocasión, ayudado con toda la tecnología 3D que las tarjetas actuales permiten.

Prince of Persia fue un auténtico bombazo a principios de los 90 en la plataforma del Amiga, desde donde hizo su entrada triunfal. Más tarde pasó al PC donde igualmente enamoró a miles de seguidores. Uno de sus triunfos más logrados fue el desarrollo del movimiento del protagonista que era idéntico al de una persona. Y esto sin tecnología de captura de movimientos ni nada parecido.





Prince of Persia 3D supone la ansiada revisión de un clásico en los tiempos del Pentium. Como podéis ver en las imágenes Prince of Persia 3D se parece enormemente a otro clásico de los clásicos de la actualidad: Tomb Raider.

El equipo desarrollador es Red Orb y han apostado muy fuerte por una fórmula ya consagrada como es la que se ha visto en Tomb Raider. En este caso, manejaremos al Príncipe en un gigantesco palacio oriental del cual tendremos que escapar para rescatar a nuestra amada. Como veis, es la historia de siempre, pero reciclada en el mundo de las 3D.

Expediente X

No podría ser de otro modo. Uno de los negocios más lucrativos de la televisión ya tiene su versión informática en forma de aventura interactiva como se puede prever. Para su presentación en Atlanta se recurrió a los servicios de la "Agente Scully" para promocionar el juego y, de paso, recolectar miles y miles de autógrafos de sus admiradores, entre ellos nosotros mismos. Del juego todavía no se sabe mucho, aunque sin duda se trata de una aventura interactiva donde tomaremos el papel de los archifamosos protagonistas de esta inquietante serie.

Triunfo total

En Estados Unidos el mercado de los videojuegos alcanza ya al cinematográfico. Hay juegos con producciones millonarias y que sobrepasan en ventas a las recaudaciones de muchos estrenos de fin de semana. Algo está cambiando y en el E3 lo pudimos comprobar.

Vigilance

Sin duda, el pabellón de los juegos 3D fue el más concurrido de Atlanta y también fue el que más novedades introdujo. Daros cuenta que cada compañía tiene una imagen de lo que puede ser "otro clónico del Quake" y, esta vez, le toca el turno a SegaSoft que tiene muy en mente lo que quiere. Vigilance es su apuesta por el futuro, y como ya viene siendo habitual en las notas de prensa, "revolucionará el mercado de los juegos 3D".

No obstante, SegaSoft ha intentado que su Vigilance tenga algunas notables diferencias con respecto a sus competidores. De esta forma, el jugador puede escoger entre ocho personajes, cada uno con unas características propias y habilidades complementarias. Además, cada personaje ha sido creado con un estilo totalmente distinto pero siempre dentro de un ámbito futurista, ya que es en el lejano futuro donde se desarrolla el juego.

Otra de sus características es que el jugador tendrá sólo diez espacios en su inventario para rellenar con armas, munición y objetos. Se acabó eso de coger por coger, porque tendrás un límite de inventario, así que se añade algo de estrategia a este juego para que no todo sea matar y matar, aunque evidentemente el seguir con vida es lo más importante.



Otra expansión para Quake II

Rogue Entertainment, los mismos que han desarrollado juegazos como Heretic o Hexen, son los encargados del diseño y desarrollo de una nueva expansión para Quake II. Su denominación oficial es QUAKE II Mission Pack: Ground Zero y contendrá nuevos monstruos para machacar y 15 retorcidos niveles con más armas, ayudas y sobre todo con un sentido muy enrevesado en el diseño de niveles.

GANADORES CONCURSO BATTLEZONE

FRANCISCO CID ROJAS	Burjasot
JUAN JIMÉNEZ RIVERA	San Sebastián
RUBÉN VALENTÍN	Las Palmas Gran Canaria
JOSÉ GREGORIO URKIOLA	Bilbao
FRANCISCO TORTOSA	Valencia
JOSÉ CARLOS PELLICER	Tauste
ANTONIO SABIO	Villajoyosa
JUAN CARLOS ARJONA	Jaén
ALEJANDRO GONZÁLEZ	Majadahonda
FRANCISCO APARICIO	Salamanca

Los premios en Internet

Microsoft, Teleline y Tafari retransmitieron a través de Internet los premios Max de las Artes Escénicas que tuvieron lugar el pasado 25 de mayo en el Palacio de Congresos de Ifema, en Madrid. Con esta iniciativa de la SGAE y la fundación Autor se quiere premiar el trabajo creador y el talento creativo de los profesionales del Teatro, la Danza y las demás formas escénicas.



La gala se retransmitió a todo el mundo a través de Internet, utilizando la tecnología Microsoft Netshow en audio y vídeo. Este acontecimiento fue posible gracias a la colaboración entre Microsoft, Teleline, empresa proveedora de contenidos y accesos a Internet, y Tafari, especialista en desarrollos tecnológicos, Publicidad y Marketing en Internet.

Desaparece Lords of the Clans



Parece mentira, pero es así. Después de que la esperadísima aventura gráfica de Blizzard, basada en los mundos de Warcraft, nos haya puesto a todos los dientes largos, nos enteramos, así, de repente, que Blizzard ha parado su desarrollo porque al parecer la calidad técnica del juego no iba a satisfacer las necesidades del público actual, ya que cuando el juego saliera al mercado iba a verse ampliamente superado por la tecnología existente. Sinceramente, esto supone un golpe mortal al concepto de aventura clásica tal como la entendemos y el reconocimiento al juego tipo Myst o Riven, que no es que esté mal, pero ya cansa tantos entornos 3D y movimiento libre, porque, en ocasiones, lo que nos gusta es jugar a las viejas aventuras de Sierra y Lucas; y si Blizzard hubiera seguido con su proyecto, no consideramos que fuera un fracaso pues tenía una pinta estupenda tal y como pudisteis comprobar en una preview reciente.

Infovía y las tormentas

Uno de los servicios estrella de Telefónica es, sin duda, Infovia, pero últimamente no parece que vaya muy bien. Debido a una serie de problemas atmosféricos en forma de tormenta, algunos nodos no han funcionado como tenían que haberlo hecho. Resultado: Internet ha funcionado peor que nunca para muchos usuarios tanto en casa como en la empresa.

Heart of Darness



Recientemente se ha presentado a la prensa española este fantástico juego de Infogrames, que tiene como protagonista a un niño en busca de su perro que ha sido secuestrado por las fuerzas de la Oscuridad. Para rescatarlo, tendrá que montar en un extraño aparato inventado por él mismo y viajar a otra dimensión donde se enfrentará a los peligros que suelen ser habituales en los juegos de plataformas.



Heart of Darkness puede ser la gran esperanza para los plataformas por varias razones, sobre todo la técnica, pues disfruta de unas animaciones y gráficos totalmente de cine. Muy pronto estará entre nosotros.

AUTOPISTA AL CIELO

Agosto

Settlers 3 .... Blue Byte
Star Wars Rebellion .... LucasArts
Sentinel Returns .... Psygnosis
Snow Wave.................. Hammer
Wetrix...................... Infogrames

Septiembre

Newman Haas .... Psygnosis
Tellurian Defence .... Psygnosis
Mysteries of the Sith .... LucasArts
Hardwar .... Gremlin
Army Men .... Daikatana

Próximamente

Badur's Gate.................... Proein
Daikatana .... Proein
Token Kay .... Hammer
Hired Guns .... Psygnosis
Team Apache .... Proein

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN. SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA MES SE SORTEARÁN TRES MAGNÍFICOS PACKS *TOTAL GAMES*

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:
ANA ISABEL ABAD (VALLADOLID)
MIGUEL BENITO (MADRID)
LUIS ANTONIO GUZMÁN (MADRID)

¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

NOMBRE Y APELLIDOS: ____________________
DIRECCION: ____________________
POBLACIÓN: ________ CÓDIGO POSTAL: ____________

Mis juegos favoritos son:

1)____________________
2)____________________
3)____________________
4)____________________
5)____________________

GAME OVER – TOP 25
C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2 – 28037 MADRID

TOP 25 GAME OVER

1	1	Quake II	Id
2	2	Tomb Raider 2	Eidos
3	3	Fifa 98	E. A. Sports
4	–	Starcraft	Blizzard
5	7	Myth	Eidos
6	6	HMonkey Island 3	Lucas Arts
7	5	Pc Fútbol	Dinamic
8	4	Warcraft 2	Blizzard
9	9	Red Alert	Westwood
10	10	Civilization II	Microprose
11	11	Age of Empires	Microsoft
12	12	Jedi Knight	Lucas Arts
13	17	Lands of Lore 2	Virgin
14	14	Duke Nukem 3D	3D Realms
15	21	Diablo	Blizzard
16	13	Hexen 2	Raven
17	16	Blade Runner	Westwood
18	20	Tie Break Tennis	Hammer
19	19	Quake	Id Software
20	8	Heroes 2	3DO
21	23	Theme Hospital	Bullfrog
22	22	Broken Sword II	Virgin
23	–	Might & Magic 6	3DO
24	24	Constructor	Acclaim
25	15	Screamer Rally	Virgin

DL MULTIMEDIA

EL VALOR DE LA TRADUCCIÓN



Tlf: 91 - 554 78 60

El doblaje de los juegos es una de las facetas que más importan en el mercado español para que éstos tengan un éxito relativo o sean todo un bombazo. A todos nos gusta entender lo que dice nuestro personaje y más si no manejamos el idioma anglosajón. En este reportaje conocerás una compañía que se encarga de que todos hablen un perfecto castellano.

Hay juegos que marcan una época. Es el caso de Lands of Lore 2, uno de los mejores títulos de rol que te puedes echar a la cara y que además de tener una enorme jugabilidad y una historia maravillosa, cuenta con un buen número de escenas cinemáticas que sinceramente dejan atolondrado a más de uno.



En buena compañía.

¿De verdad tienes tanto trabajo?

Pues bien, gran parte de la magia de esas escenas no sólo se constituye por los gráficos impresionantes que están en ellas. Hay una cosa tan importante para la naturaleza humana como es el sonido, que da el "ambiente" a todas esas escenas: una buena música, diálogos... Bueno, lo de los diálogos es harina de otro costal, sobre todo si casi en todos los juegos que se han publicado hasta ahora los diálogos hablados estaban totalmente en inglés. Ya hace tiempo que se concienció a los distribuidores para que los textos estuvieran en castellano y afortunadamente ya vienen incluso desde origen, o sea, desde los países anglosajones, aunque frecuentemente, con "gambazos" ortográficos que dejan alucinando al diccionario.



Un doblaje perfecto ¿no?



Una muestra del trabajo realizado.



A GRANDES MALES, GRANDES REMEDIOS

Pues bien, para evitar esta situación, desde hace unos dos años están apareciendo en nuestro país, con mayor y menor fortuna, empresas que localizan productos tanto de multimedia como de juegos. Una de ellas es DL Multimedia y podemos decir, sin llegar a equivocarnos, que es la que "corta el bacalao".

En primer lugar, cuenta con las mejores instalaciones. Visitar su estudio supone todo un acontecimiento. Situado en pleno centro histórico de Madrid, ante todo llama la atención por la constante vigilancia que tienen las distintas dependencias, y es que nuestros amigos de DL Multimedia tienen el honor de trabajar con la mismísima OTAN para temas de traducción de software militar y similares.

Pero lo importante de DL es que han sido los responsables de las mejores localizaciones que se hayan hecho en nuestro país. Buen ejemplo de ello es Lands of Lore 2 y Blade Runner, las últimas superproducciones de Virgin Interactive. Actualmente están trabajando en el esperado DUNE 2000, uno de los juegos - junto con Starcraft - más importantes en el género de estrategia. De futuros proyectos se habló bastante, pero por razones obvias no se puede mencionar nada.

NO SÓLO DE TALENTO VIVE EL HOMBRE

Para trabajar bien en los asuntos de doblaje es imprescindible contar con una buena voz y tener dotes de actor. Esto es lo básico, pero también se necesitan las máquinas, no precisamente para maquillar la voz, sino para que la integración entre software y voz humana sea la mejor posible. Y más cuando se trabaja en juegos o en software multimedia, donde hay que integrar a la perfección no solo el texto sino los diálogos, algo que poco a poco se está consiguiendo en nuestro país.

Para la traducción de los textos es imprescindible la colaboración de los desarrolladores con la compañía encargada de la traducción. En DL lo saben bien, tras duras negociaciones con los grupos encargados de desarrollo. Es lógico que al principio desconfíen y sean cautos a la hora de proporcionar herramientas de programación, sobre todo si se trata de proyectos muy novedosos y que requieran el uso de alta tecnología. En ese caso, DL debe recurrir a la imaginación para trabajar con todos los archivos que se reciben.

Es aquí donde entran en acción los numerosos sistemas informáticos de última generación utilizados para la compilación del código traducido. Pero en este caso, lo importante es el doblaje y la compañía cuenta con tres modernos estudios de grabación donde además se realizan bandas sonoras de todo tipo, así como arreglos y armonización de partituras.

En fin, sólo queda que disfrutéis de la entrevista que realizamos con Tino Martín y que conozcáis los pormenores de una industria que tiene un futuro ante todo muy esperanzador.



ENTREVISTA

Entrevistamos a Tino Martín, responsable de DL, quien tiene bajo sus obligaciones que todo el cotarro funcione bien, o eso creemos nosotros.

¿Cómo fueron vuestros orígenes?

Veníamos del mundo del cine y nos encargábamos de la traducción de películas tanto para el cine como para la televisión. En una ocasión descubrimos lo que estaba pasando con la multimedia y cómo podía afectar esto en España, así que invertimos unos ahorros en crear una pequeña empresa con el software y hardware que había entonces. Las instalaciones eran pequeñas y pronto empezamos a pegar palos de ciego. Al poco tiempo fuimos al MIDIA, en Cannes, y nos dimos cuenta de lo que realmente se movía en este mundo. Fuimos creciendo y actualmente estamos trabajando para prácticamente todo el mercado de multimedia. Especialmente estamos orgullosos de ser la única empresa en España que trabaja para la OTAN en traducción de software militar.

¿Cuál es vuestro método de trabajo?

Intentamos llevar siempre el concepto de producción cinematográfica trasladado al mundo de los juegos. Existe un jefe de producción que *absorbe* el producto y filtra la información. Una vez filtrada, se divide entre los siguientes jefes de gabinete: vídeo, diseño y sonido. Cada cual da su punto de vista sobre la situación y luego todo esto se resume en un informe que pasa de nuevo al jefe de producción. Luego se crea un presupuesto y se pasa al cliente, que casi siempre se queja por el precio, se estudia de nuevo y se le baja el precio. Así, todos sastisfechos.

Luego viene la segunda parte del proceso, y es la más dura, porque los archivos del cliente no vienen como tendrían que venir y no nos proporcionan las herramientas adecuadas para poder trabajar con su material, así que el trabajo y tiempo se duplican, pero claro, contando con el mismo presupuesto.



El jefe en su despacho. Peligroso.



Departamento de documentación.

Algunas empresas distribuidoras nos dejan hablar directamente con los desarrolladores, que sin duda es la mejor forma de traducir un juego. En cambio otras no permiten esto, y el trabajo siempre se hace a través de intermediarios, por lo que se pierde muchísimo tiempo.

Después de mucho pelearnos, no se hace caso al cliente y se construyen soluciones. Y una vez solucionado el problema se entrega a tiempo, el cliente felicita a la empresa y así continuamente.

¿Es verdad que en España nunca se han hecho auténticos doblajes sino traducciones literales?

Acabas de decir una verdad como un templo. Mucha gente se equivoca al llamar localización lo que en verdad es una traducción. Localización no es una traducción, es conocer el entorno al que va dirigido el producto en el que estás trabajando. Si coges a un señor que traduce solamente texto, este texto está subordinado a una imagen, y este señor no conoce el medio, como puede ser los juegos, te encuentras con una traducción pero no con una buena localización. No vale con un buen traductor, sino también con un actor que traslade el doblaje a algo más que una frase descrita en nuestro idioma. Poco a poco esto está cambiando en nuestro país y ya en la universidad se han dado cuenta de que se necesitan expertos en multimedia.

¿El público necesita realmente el doblaje de los juegos? ¿Es apreciado por el cliente final?

Casi siempre, nuestro trabajo no es lo suficientemente apreciado. Si tú sabes de un juego que en Estados Unidos ha llegado a ser un auténtico bombazo, y entiendes el inglés, te lo compras en inglés, porque lo prefieres a una mala traducción. Pero el problema es cuando no se sabe inglés, ¿qué remedio le queda al consumidor? Pues nada, comprar un juego mal traducido en vez del original y, sobre todo, porque al cliente no le queda otra opción. Pero este mercado cambiará igual que el cine. España es uno de los países europeos de mayor consumo de cine y el ritmo con la multimedia es muy similar. Al final, el mercado se profesionalizará y el consumidor sí podrá aceptar nuestro trabajo, es más, lo exigirá como se exige el doblaje en los estrenos cinematográficos actuales.

¿Futuro prometedor?

Esperemos que sí, pero no solamente a nivel de doblaje, sino también en cuestión de desarrollo de productos. No pensamos abandonar este campo, pero también nos interesa el desarrollo, es decir, crecer y crecer.

¿Os ha ayudado que los juegos tengan cada vez más "cultura cinematográfica"?

Me encanta esta pregunta. Pues sí que nos ha ayudado bastante. De todas formas, llegará un momento en el que todo se va a fundir en una sola cultura multimedia donde la interactividad sea lo más importante, tanto hablemos de cine como de juegos. Como estudioso de la materia puedo considerar que no hay ninguna diferencia entre traducción audiovisual (cine, televisión) y traducción multimedia.

¿Cómo es el proceso "técnico" del doblaje?

Pues no hay diferencia de una película de cine. Cogemos los archivos, hacemos una selección de los mismos y los estudiamos. Resulta que en una película, antes de doblarla, se ve la misma y puedes reproducir en tu cabeza cómo sería la sensación del espectador. En un juego es imposible ya que tienes muchas posibilidades, especialmente si es una aventura gráfica. Luego haces un casting de voces, haces un desarrollo al director de doblaje, que es una persona totalmente distinta al director del proyecto, luego se selecciona una serie de actores que prestan las voces. Se explica al actor en lo que va a trabajar, con el consiguiente problema de la interactividad, cosa que pocos entienden, porque hay un hándicap añadido: cuando se ve la imagen, uno se basa en la imagen para dar más vida a su voz, pero cuando se trabaja con archivos que no son interactivos, que no hay un seguimiento de la imagen, se tiene que crear de la nada, sin saber lo que va a pasar exactamente en la pantalla, con lo cual tienes que exagerar mucho las sensaciones. Bueno, pues todo esto está contemplado en nuestros proyectos para una mayor facilidad a nuestro cliente.

Se hace exactamente igual que en el cine y la televisión. Muchas voces de los juegos son reconocidas porque son las mismas que los doblajes de televisión. La gente reconoce las voces. ✦



La familia y alguno más.



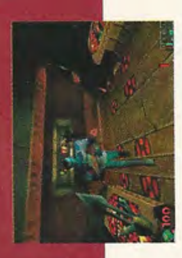
Sin palabras

DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ACCIÓN
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

AUTOR: ALAN WILDER

La raza más guerrera

STAR TREK KLINGON



Microprose nos ha venido sorprendiendo últimamente con una saga de videojuegos basados en la popular serie de televisión de la Paramount Star Trek: The Next Generation. Ahora le ha llegado el turno a Star Trek Klingon Honor Guard, un arcade en el más puro estilo 3D.

Star Trek: The Next Generation es la segunda parte de Star Trek, la clásica serie norteamericana de los años 60. En esta segunda entrega por fin somos amigos de los Klingon, y los personajes son totalmente distintos. Entre los nuevos personajes destacan el capitán Picard, que equivaldría al antiguo almirante James T. Kirk, o Data, un homónimo futurista en versión androide del antiguo Mr. Spock.

Microprose es una de las empresas punteras en el mundo de los videojuegos. Con estudios de desarrollo situados entre Estados Unidos e Inglaterra, sus productos siempre se han visto avalados por una altísima calidad final. El caso que nos ocupa no podía ser menos.

LA HISTORIA

Como cualquier guerrero espacial que se precie, nosotros también tenemos que sufrir un programa de entrenamiento sumamente duro. En nuestro caso, tenemos un entrenador muy especial. Éste es Kurn, hijo de Mogh y hermano de Worf, uno de los mejores guerreros Klingon que podamos encontrar. Kurn nos instruirá en el uso de las armas y de la lucha cuerpo a cuerpo.

Durante nuestra última sesión de entrenamiento, el alto consejo sufre un ataque de unos terribles asesinos, y Korek, el jefe del equipo de rescate, no tendrá más remedio que contar con nuestra ayuda. Lógicamente, abandonaremos nuestro entrenamiento y dedicaremos nuestros esfuerzos a intentar acabar con esos implacables asesinos.

Iremos recibiendo una serie de misiones que nos harán ir avanzando hacia el objetivo final de acabar con esos despiadados seres.

Nuestro objetivo final es salvar al imperio Klingon, y más concretamente la vida de su líder, Gowron.







EL JUEGO

El juego se desarrolla en el más puro estilo Quake. Para poder avanzar tendremos que acabar con un sinfín de enemigos, a la vez que cumplimos una serie de objetivos. Nos moveremos por un total de siete mundos 3D diferentes entre sí, con más de 15 niveles totalmente interactivos, entre los que veremos estaciones espaciales, naves interestelares y ciudades extraterrestres.

El juego usa un motor 3D llamado Unreal3D, que es de lo mejorcito que hemos visto hasta el momento. Gracias a este motor 3D, la impresión de estar en un mundo real es total. El movimiento es sumamente bueno, pudiendo rotar nuestro ángulo de visión 360 grados.

Podremos atacar a nuestros enemigos con nueve armas, tanto de fuego como cuchillos y hachas. Entre estas armas, cinco fueron creadas especialmente para este juego.



Tendremos dos modos de juego: el normal y el multijugador. En el modo normal iremos siguiendo una serie de misiones que nos irán conduciendo por el juego. En cambio, en el modo multijugador podremos jugar con nuestros amigos. En los dos modos contaremos con el mismo interfaz, así como los mismos niveles y elementos del juego. En la modalidad de multijugador podremos usar nuestro módem, red local o Internet para jugar con otros jugadores.



EN RESUMEN

Microprose nos ha vuelto a sorprender con una nueva entrega de la saga de Star Trek. Con una gran jugabilidad e interactividad, este juego promete ser una de las grandes sorpresas de este año.

Nos veremos enganchados a él, al igual que lo hicimos con el Quake, y no podremos dejarlo hasta que hayamos llegado al final, y aún entonces nos gustará seguir jugando en modo multijugador con nuestros amigos.

Pronto nos veremos sorprendidos con otro programa de Star Trek llamado Vulcan Rites, pero ya hablaremos de él en su momento. ✦







XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR

EL JUEGO DE COMBATE ESPACIAL MÁS AMBICIOSO JAMÁS CREADO

TEXTO Y VOCES EN CASTELLANO

3 modos de juego diferentes: Arcade, Simulación y On-line (Versión PC)

Presentación y menús muy perfeccionados

Misiones aleatorias: Nunca 2 misiones son iguales

8 diferentes tipos de misiones

Características tecnológicas: Sonido "Q-Sound", compatibilidad con joysticks "Force Feedback", soporta la mayoría de tarjetas 3D



http://grolier.co.uk





QSOUND



UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/



DESARROLLADOR	▶	RITUAL
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN
GÉNERO	▶	ACCIÓN 3D
LANZAMIENTO	▶	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: ALAN WILDER

Cuestión de pecados

SiN

Es el año 2027 en Freeport. El desastre y el caos total se han adueñado de la ciudad y nada o nadie puede impedirlo. Tal vez, la situación esté en manos de un solo hombre: un valiente llamado Coronel John Blade.

SiN es uno de los títulos más esperados dentro del género de la acción 3D. Promete lo mejor del género como pueden ser gráficos asombrosos, un motor revolucionario, mucha acción y chicas sensuales para dotar de mayor atractivo a la historia.

La reseña es casi la misma de siempre. Freeport, una ciudad sumida en el caos de la delincuencia y el tráfico de drogas, y los criminales equipados con la tecnología propia del siglo XXI. La policía es incapaz de controlar la situación y el Gobierno se ve lanzado contra las cuerdas por parte de la opinión publica que necesita protección para sus bienes y su propia seguridad personal.

El Gobierno no tiene más remedio que acudir a megacorporaciones de vigilancia para solucionar este casos. Algo así como vigilantes jurados pero con licencia para destruir lo que sea, por lo que el juego tiene un tufillo a fascistoide bastante notorio y que puede resultar peligroso para las neuronas más débiles. Pero bueno, apartaremos este tema.

Y el tipo más indicado para presidir una de estas megacorporaciones es el Coronel John Blade. Suya es la compañía HARDCORPS que tiene como principal misión limpiar las calles del crimen organizado y traer la paz y el orden a Freeport.

Ahora tienen un problema muy gordo por resolver. Se trata de la introducción de una nueva droga, que se denomina U4 y que causa problemas de adicción terribles entre toda la población. Pero no solamente es peligrosa por su adicción, sino que sus consumidores se ven arrastrados a extraños fenómenos de mutación genética que transforma a los drogadictos en seres violentos, repulsivos y muy peligrosos, por lo que Freeport se está transformando en algo parecido a un Infierno.

LA AYUDA SIEMPRE ES BUENA

Para evitar esta terrible situación, el señor Blade tiene a su disposición a una de las mejores bioquímicas de la urbe: Elexis Sinclaire, una de las mentes más privilegiadas de la ciudad y también una de las mujeres más atractivas. Lo que ocurre es que la personalidad de Elexis es un poco enigmática y nunca se sabe lo que va a pasar con ella. Trabaja entre el bien y el mal, y algunos de sus experimentos son bastante discutidos, porque en su loca carrera del conocimiento ella no se pone límites de ningún tipo.





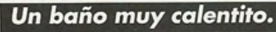
SiN es un juego con integración total en 3D y que cuenta a su favor con un motor mejorado del Quake 2. Su principal presentación al público es la violencia con la que está hecho y el entorno futurista de una ciudad del Siglo XXI. En total encontrarás seis misiones con 24 jugosos niveles en su interior.

Otra de las características de SiN es que ninguna partida será igual a otra. No existe un camino determinado para resolver, pues cada acción que realices tendrá su consecuencia en el desarrollo del juego y la misión cambiará inexorablemente según hayamos actuado en consecuencia con determinadas acciones. Es decir, si matamos a un miembro de un clan es posible que "tengamos problemas" cada vez que veamos a sus compañeros y nos impidan llegar a una zona determinada








Un baño muy calentito.






A láser limpio.



del juego que antes era de fácil acceso, por poner un ejemplo.

CUESTIÓN DE DISEÑO

Según propias palabras de los diseñadores, Sin ha sido creado para *"impresionar al jugador y que le agarre por la yugular"*. Una afirmación impresionante pero que, de ser cierta, puede suponer todo un revuelo para nosotros, los pobres jugadores deseosos cada vez más de ver y ver imágenes más impresionantes. Y es que el diseño está hecho a medida para que el jugador sepa muy bien dónde está y qué peligros puede aguardarle.

Entre las características técnicas más importantes cabe destacar que, efectivamente, es una versión mejorada del motor de Quake 2 con elementos tan importantes como 16 bits de color, efectos de iluminación, texturas translúcidas, métodos *alpha-blending* para explosiones y efectos especiales y un largo etcétera que, mucho nos tememos, exigirá un equipo bastante potente para disfrutarlo en pleno.

Asimismo, las criaturas de SiN no son como las de Quake, que prácticamente iban a la muerte ellas solitas. Aquí, saben esquivar tus disparos y reaccionarán según tu comportamiento, así que se acabó la frase de matar, matar y matar, porque ellos sabrán cómo estás en cada momento. Es decir, si estás herido, no vale con esconderse detrás de la primera pared y dejar que los monstruos se maten entre sí. Ellos saben de tu situación y la aprovecharán porque estás herido y simplemente serás una presa más fácil para ello. En SiN, hay acción y mucha tensión.

¿Y qué es de un juego de acción sin una banda sonora adecuada? Pues eso, la música interaccionará contigo en SiN. Si estás paseando tranquilamente la música es posible que sea más suave que una nana, pero en los momentos de mayor acción sonará tan frenética como tu sólo puedes imaginar.

En fin, SiN es un bombazo sin lugar a dudas y es posible que sea el rival de juegos como Unreal o Daikatana. Muy pronto lo averiguaremos. ✦





DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: NACHO VALENCIA

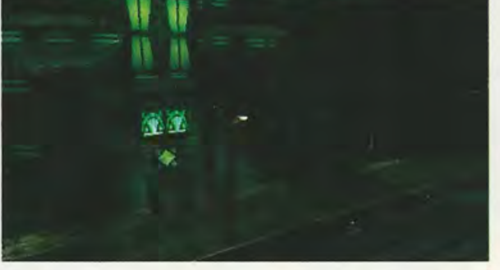
La aventura más escalofriante

OMICROM

No creo que cuando mueras vayas al cielo si en vida no has jugado una extensa partida a Omicrom. Lo más seguro es que tu alma vele para siempre en una estancia mortuoria para los espíritus que no han consumido hasta su última exhalación en esta aventura 3D.



Miras tu reloj y ves que tu pulso es más fuerte cada vez. Son las 4:15 de la madrugada. Estás sentado en tu moto fumándote un cigarro mientras esperas a tu próximo contacto. Tu sudor empieza a emerger de tu piel y el pulso se te acelera. No sabes qué pasa pero nada te da ni una pequeña sensación de tranquilidad. La garganta se te agarrota por la sequedad de tu boca, que cada vez va a más. No sabes qué hacer, ya han pasado 25 minutos de la hora acordada. De repente oyes una tremenda explosión y giras tu cabeza bruscamente para ver qué ha ocurrido. Hay un cadáver entre las llamas, miras atentamente y ves arder poco a poco al que era tu contacto. Divisas una sombra que avanza para salir de entre las espesas llamaradas y oyes agudamente un segundo disparo. Notas una ráfaga de viento a pocos centímetros de tu cara y justo después una segunda explosión detrás de ti. Esa era para ti pero te has salvado por muy poco. Había sido un simple aviso, podrías estar muerto a estas alturas. Un hombre con un Rocket-launcher sale lentamente del humo y se dirige hacia ti con no demasiadas buenas intenciones. Aprietas el acelerador y tu moto se levanta y sale dejando una espesa marca de goma quemada en el asfalto. Ahora tienes un enemigo más del que huir, y lo peor es que no sabes quién es.





Esta puede ser una de las muchas historias que vivas en Omicrom, la última aventura gráfica de Quantic Dream. Por cierto, no es una aventura gráfica normal y corriente, qué va, puede llegar a ser la aventura de las aventuras.

Si dispones de una 3Dfx, después de ver el juego en cuestión no te quedarán dudas de que es una de las más completas y jugables de tantas como hayas visto. Además no está solo en tu PC sino que, si lo quieres, para Playstation también lo puedes tener.

REENCARNACIÓN VIRTUAL

Tiene lugar en un universo paralelo al nuestro, en una ciudad desgastada y corrompida por la mentira de la gente y de la sociedad. Esa ciudad se llama Omicron, y como te puedes imaginar le da el nombre al juego.



Los jugadores se pueden mover amplia y libremente por los escenarios del juego. Cuando digo libremente me refiero a que si quieres puedes entrar en los edificios a ver qué hay, o con quién te encuentras, o puedes dar un paseo por las casi 100 calles que componen la ciudad.

Algo espantosamente real que el juego incorpora es una especie de reencarnación virtual, es decir, que tu personaje, o sea tú, puedes ser cualquier ciudadano de Omicron, por ejemplo, si mueres en una lucha te reencarnarás en la primera persona que toque tu cuerpo muerto.

Con esto se consiguen dos cosas: la primera es que es posible jugar en una misma partida con varios tipos de caracteres diferentes y tendrás que adaptarte a las condiciones que cada cuerpo nuevo te preste. La segunda es que las acciones de los jugadores tienen consecuencias reales, o sea, lo que sufra él lo sufres tú. Además, no puedes abandonar si le matan, debes seguir la partida con un nuevo cuerpo diferente, sea quien sea el elegido.

Sinceramente es de los mejores juegos que hemos visto. Tal vez sea por haberlo visto con una aceleradora, pero si no tampoco creo que sea mucho peor. El juego es alucinante lo mires por donde lo mires.



SU TECNOLOGÍA

Una física mejor que la de cualquier aventura gráfica. Si te pareció buena la de MIB, la de Riven, incluso la de Blade Runner, entonces te parecerá muy buena la de Omicrom. La verdad es que es bastante parecida a la de Riven, incluso si hacemos memoria, hace un tiempo decíamos de Riven que los decorados y su calidad gráfica eran espectaculares, pues bien, a lo mejor su calidad gráfica no es mejor, ya que los chicos de Red Orb lo bordaron en este aspecto, pero desde luego no tiene nada más que envidiar a ningún otro. Y ya si lo comparamos a aventuras como Messiah las deja bastante atrás.

Técnicamente es bastante avanzado, pero eso no quita para que lo puedas ver a partir de un simple Pentium 133 con 16 Mb de RAM y un CD 4X bajo Windows 95.

Ahora vamos a ver sus características:

- Una engine 3D a tiempo real bastante espectacular. Con SVGA, 16 bit (65000 colores) en true color, bajo W95.
- Compatible con tarjetas 3D bajo Direct 3D (3Dfx y Power VR especialmente), con las que podrás ver efectos de niebla, transparencias y opacos asombrosos.
- Tira los render de adelante a atrás y de atrás hacia adelante. Con un efecto muy bueno de multi-iluminación.
- La engine controla también los espacios que ves y los que no ves simultáneamente. En Gouraud, por supuesto.
- Y, cómo no, incluye un Z-mapping bastante bueno.

Quantic Dreams ha llevado a cabo un desarrollo de lo más espectacular, que seguramente será el camino a seguir para próximos proyectos de muchas desarrolladoras.

No esperes al invierno para sacar tu tabla...

















Incluye banda sonora con los mejores temas de MATAMALA



Vive el SnowBoard extremo













HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tlf. (91) 304 06 22
Fax. (91) 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

DESARROLLADOR	SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR	SIN CONFIRMAR
GÉNERO	AVENTURA
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

AUTOR: ALAN WILDER

Naufragio espacial

STARSHIP TITANIC



El nombre de una nueva aventura gráfica está a punto de retumbar en nuestros oídos. En esta ocasión se trata de Starship Titanic, que cuenta con la colaboración del mismísimo Douglas Adams, autor del libro La guía del autoestopista de la galaxia y del juego homónimo.



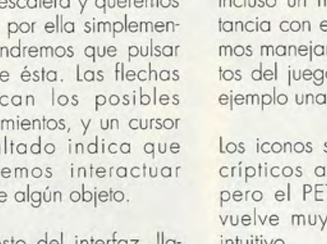
La historia es muy simple. Una civilización avanzada ha construido la nave más grande y lujosa de la galaxia, la Starship Titanic. La nave está totalmente automatizada y controlada por unos robots que se han vuelto locos. Tú has conseguido un viaje en tercera clase en éste, su viaje inaugural, pero algo va mal, y si quieres regresar a tu casa tendrás que arreglártelas para repararla.



Para repararla debes interactuar con los robots, conseguir pasar a primera clase y desvelar el misterio de qué es lo que ha pasado con la nave.

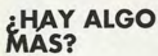
EL INTERFAZ

El juego se presenta con una perspectiva de primera persona, usando unos estupendos gráficos 3D prerrenderizados. Las habitaciones varían desde extrañas y futuristas a clásicas con pilares de mármol. La navegación por el juego es la típica de pulsar con el ratón en las zonas de cambio de zona. Esto significa que si vemos una escalera y queremos subir por ella simplemente tendremos que pulsar sobre ésta. Las flechas indican los posibles movimientos, y un cursor resaltado indica que podemos interactuar sobre algún objeto.



El resto del interfaz, llamado PET, situado en la parte inferior de la pantalla, ocupa un cuarto de la misma. Contiene los diferentes paneles necesarios para interactuar con el juego, como los iconos de hablar, inventario, grabar e incluso un mando a distancia con el que podremos manejar varios objetos del juego, como por ejemplo una televisión.

Los iconos son un poco crípticos al principio, pero el PET pronto se vuelve muy cómodo e intuitivo.



¿HAY ALGO MÁS?

Sé lo que estaréis pensando. Pensáis que no es más que otro clónico del Myst. Bueno, en cierta manera tenéis razón. La única diferencia está en la forma de manejar las conversaciones con los personajes.

De todas formas, la sensación de interactividad pronto se queda corta. La razón es que realmente hay pocos personajes con los que interactuar. Me pasé la mayoría del tiempo con Marsinta, Krage y el loro.

La forma de hablar con los personajes es a través del teclado. El propio programa intentará saber, a través de nuestras frases, lo que le queremos indicar. A veces resulta un poco difícil encontrar las palabras exactas para que el programa comprenda lo que le queremos decir. Lo cierto es que unas veces lo hará mejor que otras, pero en general está bastante bien.

El juego intenta ser una comedia, aunque supongo que ya os habréis dado cuenta pues es una replica futurista de la película *Titanic*. Aunque a veces la historia pueda llegar a parecer un poco sosa por los pocos personajes existentes, estoy seguro de que os reiréis muchísimo con las numerosas situaciones cómicas que os encontraréis en vuestra hazaña. Hay un gran sentido del humor detrás















de los diálogos y puzzles, acentuada por unas excelentes voces que entonan como auténticos actores virtuales.

Esta aventura está repleta de puzzles que deberemos resolver para poder avanzar. Algunos son bastante sencillos, algunos muy tontos, pero la gran mayoría serán bastante complicados de resolver. Por regla general se necesitará una gran capacidad de retención de la enorme cantidad de gráficos y textos que nos encontraremos. De todas formas, puede que no sea una buena opción para los novatos en esta clase de juegos, pues hay algún puzzle que realmente nos volverá locos antes de que seamos capaces de resolverlo.

Los robots nos ayudarán bastante, especialmente el BellBot, que podrá ser llamado desde cualquier punto de la nave. Sin embargo, las pistas que pueden darnos sólo nos servirán como punto de inicio.

A la hora de usar los objetos, puede llegar a ser un poco confuso. Además, algunas veces tendremos que dar grandes paseos a la hora de recoger y usar algún objeto.

EN RESUMEN

Sin duda, el punto fuerte del programa es el indudable humor del genial escritor y humorista Douglas Adams. Esto por sí solo ya es una razón para comprar este juego.

Si además os gustan los puzzles, éste será otro punto a su favor. Encontraremos puzzles de todos los tipos y dificultades, desde los más sencillos hasta otros propios del mismísimo Einstein. De todas formas, esto es algo bueno, pues si fuesen todos de la misma dificultad nos aburriríamos pronto. De esta manera, todo se equilibra de manera significativa.

Sin duda, lo que más nos llama la atención son los maravillosos gráficos del juego. Todos ellos son prerrenderizados, lo que les da una sensación tridimensional de realismo sin precedentes. Todos los detalles gráficos han sido cuidados al máximo,





cosa que es muy de agradecer, aunque ahora la mayoría de los juegos se basan más en el aspecto gráfico que en la jugabilidad.

Un punto un poco oscuro es la historia. Es cierto que es graciosa, pero a veces nos puede resultar un poco sosa. Supongo que también influye mucho el hecho de su similitud con cierta película reciente bastante conocida. Por un lado, es lógico que la historia no haya sido tan cuidada como otros aspectos, pues lo realmente importante de este juego son los puzzles.

Otra cosa que le puede quitar puntos es el texto. A la hora de introducir las frases, será un poco difícil escoger las palabras adecuadas, y aun cuando las encontremos, el ordenador puede llegar a pensar que estamos diciendo una cosa diferente a lo que realmente queremos decir. ✦

DESARROLLADOR	TOPWARE
DISTRIBUIDOR	TOPWARE
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE



AUTOR: ALAN WILDER

Sueños de Robot

ROBORUMBLE

Topware, la conocida compañía alemana que tan rápido ha crecido en nuestro país, se dispone a entrar otra vez en los arduos terrenos de la estrategia y la acción 3D con Roborumble, un eficaz juego que está en pleno desarrollo.

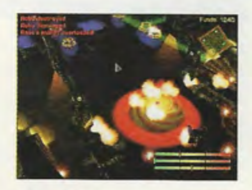


Roborumble es un juego de estrategia 3D en tiempo real que permite modo multijugador. Además hay que luchar contra un ejército invasor alienígena que intenta invadir la Tierra. Hasta aquí, hay que reconocer que la originalidad es bastante nula.

Pero donde Roborumble se diferencia de todo lo que hayamos visto hasta ahora es en su propio diseño. De momento, tiene un diseño muy particular que puede extrañar a cualquiera que lo ve por primera vez, ya que presenta mundos metálicos muy oscuros y sinceramente poco atractivos desde el punto de vista gráfico, pero Roborumble tiene mucho que ofrecer.

CONSTRUCTOR DE ROBOTS

Una de las características más importantes del juego es la capacidad que tiene de crear unidades. En lugar de utilizar, como en otros juegos, unidades ya prediseñadas, en Roborumble, el usuario tiene la posibilidad de crear sus propias unidades a través de una larga serie de componentes. Por ejemplo puedes elegir el chasis de un robot terrestre, añadirle facilidades de vuelo como a cualquier robot aéreo y elegir armamento termonuclear si se da el caso.







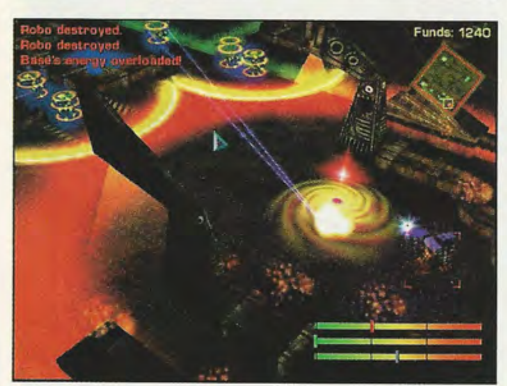
De esta forma, el juego ofrece más posibilidades que otros para cuestiones estratégicas, como es el caso de enfrentarse a un enemigo más numeroso que nuestro ejército, pero al que es posible vencer ya que nuestras mejoras han permitido disponer de superrobots que arrasan todo lo que se encuentre por delante. Como puedes ver, la creatividad y la diversión están aseguradas.

La tecnología construida permite facilidades tales como efectos de luz en tiempo real, sombras, *morphing* de terreno, transparencias y explosiones de partículas. Esto parece una película de efectos especiales.

Puedes elegir el chasis de un robot terrestre y añadirle facilidades de vuelo

Además, el oponente controlado por el ordenador disfruta de una poderosa inteligencia artificial que puede hacer añicos al más veterano de los jugadores expertos de la estrategia. Concretamente, el juego dispone de una rutina de I.A. que recrea e imita la forma de jugar de cada persona y se adapta a la misma.

Roborumble presenta 15 misiones por cada bando contricante. Cada una de ellas se ha diseñado de tal forma que el usuario puede estar horas y horas dándole al coco para resolver tal o cuál situación. Toda una pasada de juego. ✦









Juega seguro con tu ordenador, comprando calidad.



Mr Micro SHOPPER

AURUM-OVER/MR MICRO

- P. B. DFI INTEL X2XLX ATX
- 32 MB SDRAM
- FLOPPY 3.5 1.44
- HDD 2,6 GB ALTA VELOCIDAD ULTRA DMA
- T. G. SVGA TRIDENT 4SGRAM AGP TV
- MONITOR DIGITAL 15"
- T. SONIDO SOUND BLASTER 64 BITS
- CD-ROM 32X
- VOLANTE 3+1
- TECLADO WINDOWS 95
- ALTAVOCES 120 W.
- MICROFONO, RATON, ALFOMBRILLA

32 Mb. SDRAM Pentium II

2,6GB DISCO DURO









pentium II 233 MHz

177.900*

ANTIVIRUS ANYWARE

WINDOWS 95 SOFT. CD





AMPLIACIONES

MEMORIA RAM :	
DE 32 MB RAM A 64 MB RAM	+ 6.700
DE 32 MB SDRAM A 64 MB SDRAM (2*32)	+ 7.400
DE 32 MB SDRAM A 64 MB SDRAM (1*64)	+10.810
DE 32 MB SDRAM A 128 MB SDRAM (2*64)	+28.500
DISCO DURO :	
DE 2,6 GB UDMA/33 A 3,2 GB UDMA/33	+ 3.300
DE 2,6 GB UDMA/33 A 4,3 GB UDMA/33	+ 5.000
DE 2,6 GB UDMA/33 A 6,3 GB UDMA/33	+16.800
CAJAS :	
DE MINITORRE C/PUERTA A SOBRMESA DISEÑO CE	+ 2.875
DE MINITORRE C/PUERTA A SEMITORRE DISEÑO CE ATX	+ 5.250
DE SEMITORRE DISEÑO ATX A TORRE DISEÑO CE ATX	+ 1.750
PLACA BASE :	
DE DFI 430 TX A DFI 430 TX FORMATO ATX	+ 1.225
DE DFI P2XLX PII LX 440 A DFI P2XBL BX 440	+ 6.180
MODEM FAX:	
MODEM ZOLTRIX INTERNO 33.600	+ 5.900
MODEM ZOLTRIX EXTERNO 33.600	+10.400
TARJETA GRAFICA :	
VIRGE 64 3D DX DE 2MB A 4MB	+ 1.975
DE S3 VIRGE 64 3D DX A TRIDENT 4MB AGP	+ 3.600
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MYSTIQUE 2 MB	+ 7.900
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MYSTIQUE 4 MB	+ 12.700
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MILLENIUM 4 MB AGP	+ 19.850
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MILLENIUM 8 MB	+ 35.100
MULTIMEDIA:	
DE CD ROM 24X A CD ROM 32X	+ 1.125
DE 16 BITS COMP. A SOUND BLASTER 16	+ 3.500
DE 16 BITS COMP. A SOUND BLASTER 64	+ 9.100
UNIDAD DE CD ROM 32 X	+ 9.625
TARJ. SINTONIZADORA RADIO FM	+ 3.000
TARJ. CAPTURADORA VIDEO + SINTON. TV	+17.200
KIT DE VIDEOCONFERENCIA	+21.500
WINDOWS 95 (MANUALES Y LICENCIA)	+13.900
TECLADO MECANICO CHICONY W95	+ 1.500
JOYSTICK CON VOLANTE Y PEDALES	+ 8.100

AURUM/MR MICRO

32 Mb. SDRAM Pentium II

2,6GB DISCO DURO

intel inside pentium II

DFI

- P. B. DFI INTEL X2XLX ATX 440 LX
- 32 MB SDRAM
- FLOPPY 3.5 1.44
- HDD 2,6 GB ALTA VELOCIDAD ULTRA DMA
- T. G. SVGA S3 VIRGE DX C 2 MB EDO AMP. 4 MB
- MONITOR DIGITAL 14" .28 NE LR
- T. SONIDO COMP. SOUND BLASTER 16 BITS
- CD-ROM 32X
- TECLADO WINDOWS 95
- ALTAVOCES 120 W.
- MICROFONO, RATON, ALFOMBRILLA

pentium II 233 MHz	138.900*
pentium II 266 MHz	145.900*
pentium II 300 MHz	167.900*
pentium II 333 MHz	190.900*

LOS MEJORES PRECIOS

JUEGOS
MEMORIAS
MODEM / FAX
MONITORES
TARJETAS GRAFICAS
MULTIMEDIA
PLACAS BASE
IMPRESORAS
DISCOS DUROS

GARANTIA IN SITU

Y, por supuesto, obtendrá automáticamente nuestra garantía HOME TEC, que le permitirá disponer, en su propio domicilio, de un técnico en caso de avería. ¡Sin ningún gasto adicional!

M A D R I D

c/ seco, 3 • 28007 MADRID

Aparcamiento Gratuito

Tfno.: (91) 501 96 96

Fax: (91) 501 97 09



Consultar Ofertas

V A L L A D O L I D

c/ García Morato, 25 • 47007 VALLADOLID

Tfno.: (983) 45 74 13

Fax: (983) 45 74 17

G I J O N

Avda. Pablo Iglesias, 23 • 33205 GIJON

Tfno.: (985) 13 11 64

Fax: (985) 13 11 64

DESARROLLADOR	LOOCKING GLASS STUDIOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	AVENTURA/ACCIÓN
LANZAMIENTO	SIN DETERMINAR

AUTOR: ALAN WILDER

Quien roba a un ladrón ...

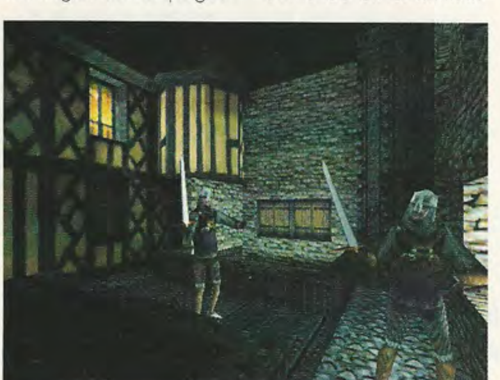
THIEF

Looking Glass Studios es una de las compañías que más ha invertido en tecnología para la creación de mundos en tres dimensiones. Tomemos el ejemplo de Ultima Underworld. En su último trabajo podrás comprobar cómo estos chicos no paran de evolucionar.

Thief: The dark project, como su nombre indica, es una aventura donde la oscuridad tiene mucho que decir. Pero no solamente eso, si además eres un fanático de la novela gótica o de películas como *El Cuervo* o *Dark City*, ambas dirigidas por Alex Proyas, o sientes la inquietante atmósfera de *Alien*, Thief puede darte muchas agradables sorpresas. En primer lugar, porque la ambientación está realizada al estilo de una enorme superproducción cinematográfica, y en segundo lugar, porque sus creadores pretenden cambiar todo el género del rol. Algo muy ambicioso que habrá que observar con atención para ver hasta qué punto es cierto.

AIRES NUEVOS AL ROL

Y es que esta compañía puede vanagloriarse de haber lanzado al mercado una de las mejores sagas de los juegos de rol denominada Ultima Underworld, cuya segunda parte, por desgracia, nunca se comercializó en nuestro país. Otro de sus bombazos ha sido System Shock, un juego bastante antiguo pero que impresionó a todo el mundo en el momento de su lanzamiento. System Shock era una curiosa mezcla de rol, arcade y aventura que supuso todo un toque de aire fresco para el ya viejo mercado de los juegos.





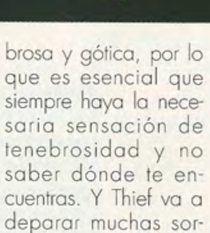
Pues bien, todo esto se debe repetir en Thief, su siguiente gran proyecto y que es justamente eso, una curiosa mezcla de aventura y rol.

PRESENTACIONES TÉCNICAS

Para la realización de Thief, al igual que ocurriera con otros juegos de la compañía como Flight Unlimited, sus programadores han escogido lo mejor de lo mejor de la tecnología actual para dar lugar a cosas tan impresionantes como éstas:



- Motor 3D en tiempo real de perspectiva de primera persona, diseñado especialmente para su uso con tarjetas aceleradoras, aunque no será imprescindible para poder disfrutar de Thief.
- Tratamiento de la luz *de modo inteligente*. Esta característica permite que podamos explorar distintas localizaciones que descubrirán sus secretos de forma gradual y siempre que el juego lo permita. Es decir, que donde antes había oscuridad puede aparecer la más brillante de las luces, siempre que efectuemos las acciones necesarias. Aunque, en general, hay que recordar que el juego tiene una atmósfera muy tenebrosa y gótica, por lo que es esencial que siempre haya la necesaria sensación de tenebrosidad y no saber dónde te encuentras. Y Thief va a deparar muchas sorpresas en este sentido.



- Las *criaturas* o enemigos que te encontrarás han sido realizados con técnicas tanto de capturas de movimiento en tiempo real como con el uso de miles de polígonos para dar lugar a algo bastante espectacular y que seguramente *no permitirá* que nos movamos.

Y por último destacar el uso del sistema Act/React, propiedad de Looking Glass Studios, que permite que todo lo que nuestro personaje haga a lo largo de su aventura se vea reflejado tanto en los objetos como en las acciones que haga y ello marque el transcurso de la aventura. Esto se ve especialmente en el uso de los distintos objetos que nos vayamos encontrando.

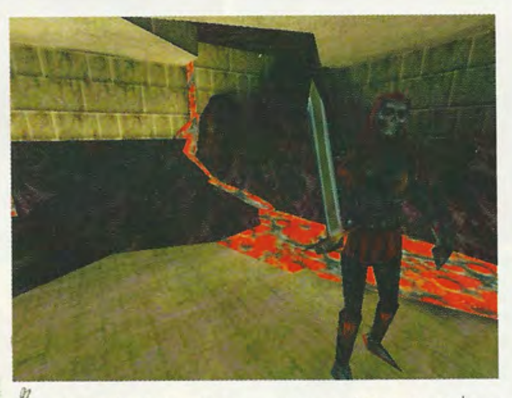
LO QUE NOS ESPERA

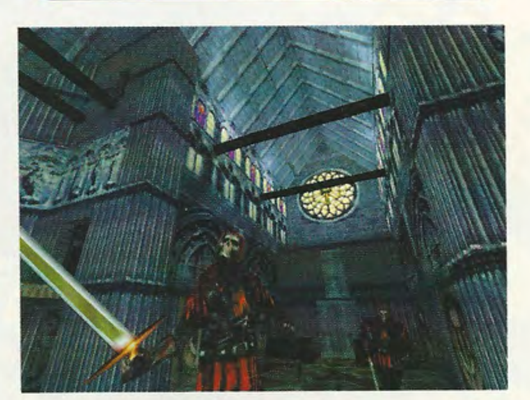
Pues justamente nos está esperando, tal vez, una de las mejores aventuras de acción que aparecerán a finales de este año. En Thief, tendrás que robar, pero no

GRÁFICOS MARAVILLOSOS

Thief se destaca de otros juegos *hermanos* por lo cuidado que está el tratamiento gráfico. Han sido muchos meses de trabajo de un completo equipo de grafistas que han diseñado cientos de bocetos para la creación de los personajes de la historia. Complejos *storyboards* han ayudado a diseñar una historia tan subliminal como onírica. Algo que solamente la magia del dibujo y de la animación nos puede ayudar a imaginar.

una casa de multimillonarios o algún secreto industrial, sino los secretos de una ciudad extraña, gótica y perdida en el tiempo, protegida





por extraños guardas y con un aspecto simplemente maravilloso. Los gráficos del juego prometen ser de lo mejor y están especialmente diseñados para dejarte caer por ellos, o simplemente observar y observar.

El juego se compondrá de unos 20 niveles, en los que tendremos que demostrar nuestras habilidades como ladrones, ya que habrá que recorrer alcantarillas, subterráneos, criptas e incluso corretear a través de un acueducto y siempre para evitar el acoso de nuestros enemigos que no es que estén precisamente muy contentos con nuestra presencia merodeando por sus dominios.

Thief tiene 20 complicados niveles donde demostraremos nuestras habilidades

En fin, Thief tiene una pinta alucinante y su desarrollo está a punto de iniciar las últimas fases de producción. Tiene todas las oportunidades para convertirse en algo realmente genial y bueno, cosa que desde aquí, en Game Over, estamos deseando que así sea. ✦







DESARROLLADOR	IN-HOUSE
DISTRIBUIDOR	SIN CONFIRMAR
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

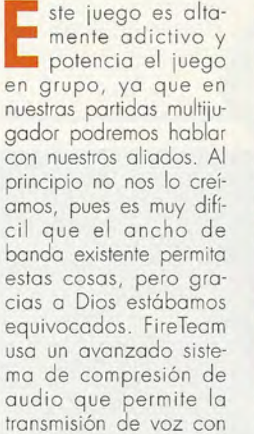


AUTOR: PAUL LORENZ

La unión hace la fuerza

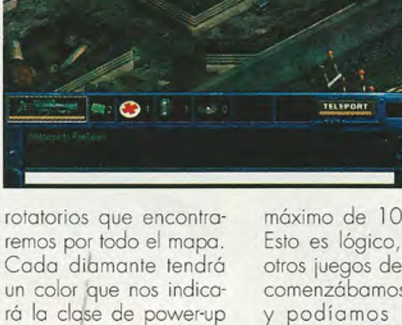
FIRETEAM

FireTeam, el nuevo juego de in-house, está a punto de aparecer en el mercado español. No es que sea un concepto muy novedoso. Realmente es una mezcla entre Diablo y Quake 2. Con esto queremos decir que se trata de un arcade con perspectiva isométrica y con una pizca de estrategia.



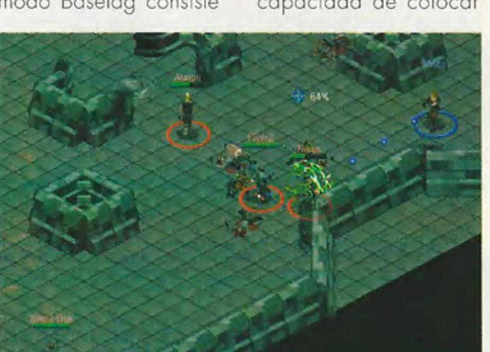
Este juego es altamente adictivo y potencia el juego en grupo, ya que en nuestras partidas multijugador podremos hablar con nuestros aliados. Al principio no nos lo creíamos, pues es muy difícil que el ancho de banda existente permita estas cosas, pero gracias a Dios estábamos equivocados. FireTeam usa un avanzado sistema de compresión de audio que permite la transmisión de voz con calidad cristalina.





En este juego dispondremos de varios modos de juego, como son Trainers, Deathmatch, Capture the Flag, Gunball y Basetag, además de poder escoger un carácter de entre Commando, Scout y Heavy Gunner. El modo Deathmatch es el conocido todos contra todos. En Capture the Flag, el objetivo será capturar la bandera del contrario. Por su parte, el modo Basetag consiste en eliminar tantas bases contrarias como sea posible. Mientras que, como hecho curioso, podemos señalar que el modo GunBall es una especie de mezcla entre fútbol y guerra. En cuanto a los personajes que podremos escoger, el Gunner es lento y tiene un campo de visión limitado, pero su arma es la más potente. El Scout, a su vez, es el más débil pero es rápido y tiene un amplio campo de visión. Además, cuenta con la capacidad de colocar minas. Por último, el Commando es una mezcla de los dos anteriores.

Los coches no llegan a volcar del todo, pero sí se pegan unos buenos golpes en la pista. Cuidado con ello

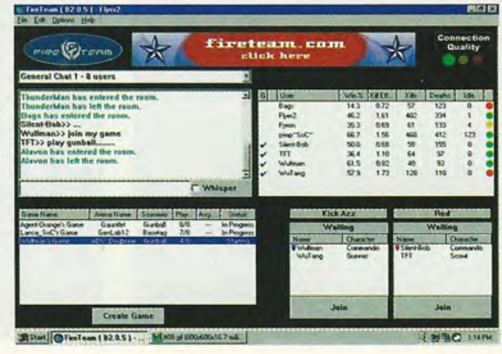




Una cosa interesante en este juego es que sólo podremos ver a los enemigos que tengamos en nuestro campo de visión. Con esto queremos decir que si un enemigo está detrás de un muro, o a la vuelta de una esquina, no podremos verlo hasta que lo tengamos delante o, en su defecto, hasta que nos llene de plomo.

La energía, así como el resto de los power-ups, los conseguiremos recogiendo unos diamantes rotatorios que encontraremos por todo el mapa. Cada diamante tendrá un color que nos indicará la clase de power-up que nos proporcionará. Otra posibilidad es que tendremos la habilidad de teletransportarnos de un sitio a otro, aunque esto nos consumirá mucha energía y no podremos repetirlo hasta que nos hayamos recargado completamente.

En cuanto al control del juego será una mezcla de ratón y teclado. Al principio, nos puede costar un poco este sistema de control, pero en un par de partidas nos habremos acostumbrado a él, ya que contamos con la posibilidad de asignar funciones determinadas a una cierta combinación de teclas, para así poder facilitarnos la tarea del control.



Por defecto, los juegos están limitados a un máximo de 10 minutos. Esto es lógico, pues en otros juegos de este tipo comenzábamos a jugar y podíamos llegar a amanecer al día siguiente sin haber acabado la partida. Esto, sin embargo, será configurable y podremos cambiarlo a nuestro antojo.

Podremos jugar por Internet aunque, hasta que nos lo confirmen, probablemente tengamos que pagar una módica cantidad para poder disfrutar de este servicio.

En cuanto al aspecto visual, el juego cuenta con un feeling impresionante, pues tiene gráficos a una resolución de 800x600 con 16 bits de color; por su parte, los personajes han sido renderizados y cuentan con una animación bastante bien conseguida. Además, los dibujos usados para los muros, suelos, etc, están francamente bien realizados.

A su vez, el sonido también ha sido cuidado al máximo, con multitud de samples para los disparos, explosiones, muertes, etc.

En definitiva, se trata de un juego que nos va a dar muchas horas de diversión sin límite. ✦


LA MEJOR OFERTA DEL MERCADO (*)
Prensa Técnica te ofrece las mejores publicaciones especializadas para el usuario más exigente.
(*) Más de 100.000 lectores nos avalan cada mes.
POR Y PARA PROGRAMADORES
Programación Actual te pone al día del mundo del desarrollo gracias a sus secciones principales dedicadas a la programación gráfica, Internet y sus lenguajes, desarrollo empresarial y nuevas tecnologías.
LO MEJOR, AHORA EN CASTELLANO
Linux Actual es la primera revista en castellano dedicada al GNU/LINUX: el sistema operativo de moda. Incluye artículos dedicados a todas sus áreas y un CD-ROM con las mejores distribucciones y novedades del momento.
CREAR ESTÁ EN TUS MANOS
3D World está especializada en infografía y las 3D en general. Con la última actualidad en diseño gráfico, reportajes, técnicas, trucos y tutoriales de los programas de diseño y 3D más utilizados en el sector profesional.
TU GUIA PARA LA RED
Internet Online se introduce en los recovecos de la gran Red mostrándoleta con información rigurosa sobre aspectos técnicos, análisis de webs y herramientas. Incluye CD-ROM con navegadores, utilidades de correo, chat, etc.
JUGANDO DURO
Game over analiza los juegos de ordenador desde el punto de vista de los propios creadores. Toda la información técnica además de un análisis riguroso de las últimas novedades del mercado.
LINUX • JAVA • VISUAL BASIC • DEMOSCENE • VISUAL C++ • PROGRAMACIÓN 3D • SQL
PROGRAMACIÓN ACTUAL
PUNTEROS EN JAVASCRIPT
MEMORIA DINÁMICA EN INT
LINUX ACTUAL
LA PRIMERA REVISTA EN CASTELLANO DEL SISTEMA OPERATIVO GNU/LINUX
995 ptas
CONEXIÓN A INTERNET DESDE GNU/LINUX EN ESTACIONES SUN
LINUX PROFESIONAL: GNU/LINUX
OTROS TEMAS DE INTERÉS
Analizamos AfterStep
Bases de Datos en Internet bajo GNU/Linux
Kernel a fondo
Programación de tarjetas de sonido
Gestión de listas de correo
Objetos CORBA en GNU/Linux
Desarrollo de aplicaciones con TCL/TK
LaTeX, del código al papel
GNU/Linux: administración básica
La primera revista para profesionales del diseño por ordenador
3D WORLD
AÑO 2 • NÚMERO 17 • P.V.P. 995 PTAS.
CD-ROM PC/MAC: 590Mb
Escenarios con vida propia
Metaformas, la sencillez del modelado orgánico
WORLD BUILDER
El mundo virtual al alcance de tu mano
Game Over
La primera revista de PC para los pro
PC • MAC • AMIGA • SGI
Año 1 • Número 8
PRIMER CONTACTO
Revenant
Freespace
Token Ray
Heretic II
Commandos
Snow Wave
JUEZ Y JURADO
Fallout
Starcraft
Zombieville
Jurassic War
Pax Imperia
Might and Magic 6
Plane Crazy
Gpolice
AUTOPSIA
Dark Earth
ZONAS
M.A.X. 2
Descent to the Undermountain
El cine en Internet
GRATIS SUPLEMENTO GAME DEVELOPER
internet ONLINE
LA REVISTA DE INTERNET MÁS AUDAZ PARA CIBERNAUTAS SIN COMPLEJOS
IRBUS, EL NUEVO ESTÁNDAR
JUGAR EN INTERNET
WEBCAM II Vs. VIVITAR
LOTUS DOMINO SERVER PRO
DINERO DESDE CASA
TELETRABAJO
Prens@ Técnic@
Edita PRENSA TÉCNICA
Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2. • 28037 Madrid
Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97

DESARROLLADOR	SSI
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	SIMULADOR
LANZAMIENTO	VERANO 98

AUTOR: ANGEL FCO. JIMENEZ

A lomos de la fiera

PANZER COMMANDER

Todos sabemos que SSI tiene una especial fascinación por la II Guerra Mundial. Muchos de sus mejores juegos de estrategia están basados en esta época y han supuesto un punto de referencia en el mundo de la estrategia.





Un factor común de los juegos de SSI es que son excelentes a nivel de I.A. o en su desarrollo, pero a veces les falta algo de espectacularidad, es decir, que echas de menos un poco más de gracia en el campo de los gráficos, animaciones y en general en todo aquello que normalmente hace que un juego te deje con la boca abierta.

Pero, en Panzer Commander, los chicos de SSI en colaboración con el grupo desarrollador Ultimation han echado toda la carne al asador y nos presentan un título que dice mucho sobre su contenido. Y es verdad, porque tienes a tu cargo, nada más ni nada menos, que a un poderosos tanque del ejército alemán, y sin duda es el carro de combate más famoso.

De acuerdo, el juego se llama Panzer Commander, pero aunque el Panzer sea la estrella, tienes a tu disposición también a los ejércitos americano, británico y aliado, es decir, a todos los aliados y sus vehículos de combate. Y si no tienes suficiente, pues ya sabes, puedes contar con el consabido editor de escenarios, algo que se está convirtiendo en imprescindible.

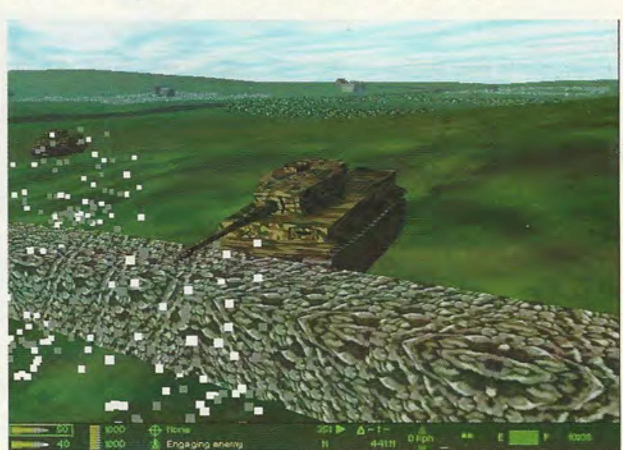
Así que, como comentábamos, este juego supone toda una revolución en SSI ya que tienes ante ti un juego de estrategia, pero dominado por un fuerte elemento de acción, ya que todo el combate sucederá a bordo de tu carro de combate, por lo que la calidad técnica ha sido cuidada como nunca. Gráficos muy realistas y situaciones propias de la II Guerra Mundial, tales como ciudades incendiadas o campos repletos de cadáveres.

Otro de los aspectos que más se ha trabajado ha sido en la creación de los escenarios que recrean a la perfección los terrenos naturales y ciudades donde se desarrollaron principalmente las batallas entre carros de combate. Bueno, hemos dicho que recrean los escenarios en el sentido de que encontrarás todo lo típico de una ciudad semidestruida, como casas humeantes o calles destrozadas. Otra cosa es que la calidad gráfica llegue a niveles como Quake 2 y similares. En este sentido, a Panzer Commander todavía le queda mucho camino por recorrer.

Pero la sensación de estar encima de un carro de combate, dar las órdenes oportunas a la tripulación del mismo, y comunicarte con otros oficiales de infantería constituyen los principales alicientes de este juego de estrategia, pero al que se le ha disfrazado adecuadamente de simulador.

Si bien la beta que hemos probado tenía algunos fallos, sobre todo en el movimiento, todos éstos se solucionarán en la versión definitiva del juego, que muy pronto estará entre nosotros. Y lo dicho, esperemos que Panzer Commander llegue a ser una buena armonización entre la estrategia y la simulación, algo que juegos como Xenocracy o Battlezone están comenzando a presentar. ✦






Tie Break
TENIS 98´
El juego de tenis más espectacular
El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíble efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, cámaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D.
¡Es real!
Podrás realizar todo tipo de golpes, hacer dejadas, cortar la bola, smashes, subir a la red, lanzarte en plancha a por el punto y mucho más. Esto es sólo el principio...
Además Tie Break implementa un innovador sistema de control de juego con el que realmente podrás sentirte un verdadero tenista de élite.
Llega a ser el número uno del tenis mundial
Compite en ocho estadios distintos, treinta y dos jugadores a elegir, juego en individual o dobles, en partido simple o campeonato, masculino, femenino o mixto. Además Tie Break ofrece soporte multijugador con un máximo de cuatro jugadores en red.
Tie Break sólo te ofrece las posibilidades, tú decides.
PC CD rom
Sólo 2995
De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas
HAMMER Technologies
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com
HAMMER Technologies
HAMMER SPORTS
3Dfx

DESARROLLADOR	▶	TERMINAL REALITY
DISTRIBUIDOR	▶	MICROSOFT
GÉNERO	▶	ARCADE SIMULACIÓN 3D

AUTOR: JUAN SUÁREZ

Locura sobre ruedas II

MONSTER TRUCK MADNESS 2



Si te apasionan los monstruosos 4x4 de gigantescas ruedas y desorbitadas dimensiones, éste es quizás el juego que andabas buscando. Microsoft vuelve a la carga con la segunda entrega de Monster Truck Madness, prometiendo nuevas mejoras y posibilidades con respecto a su predecesor.

Siguiendo con su agresiva campaña de expansión por la industria informática, y más concretamente por el sector de los videojuegos, Microsoft edita este nuevo lanzamiento que intenta solidificar más aún su asentamiento en esta rama de la industria. Monster Truck Madness 2, hermano mellizo, por no decir hijo, del original lanzamiento de Microsoft del año pasado, retoma aquí las riendas de su predecesor, intentando mejorar todo lo que se descuidó en aquél.





Para empezar, tendremos a nuestra disposición más de 13 pistas por las que correr a todo gas, divididas en tres categorías: Circuit Race, Rally Race y Summit Rumble. La primera es la clásica de toda la vida, es decir, una carrera sin más contra el resto de oponentes; la segunda, nos ofrece lo mismo pero con circuitos estructurados en forma de rally, es decir, por etapas o metas volantes; y por último, la tercera nos presenta la opción de juego DeathMatch aplicada a MTM2, vamos, que se trata de circuitos exclusivos para ser jugados en red.

Por otro lado, contaremos con hasta ocho bestias del asfalto con las que competir en una carrera, dotadas todas de turbo y ruedas descomunales, y con unos diseños francamente exclusivos, dignos de la mejor carrocería *custom*. Tendremos la oportunidad de configurar o ajustar varios de los parámetros de nuestros vehículos, como la profundidad y dureza de los tacos de los neumáticos, o la transmisión del volante, etc., que se verán reflejados en un mayor agarre o en una conducción más agresiva y que sin duda harán variar la forma en que controlemos nuestro coche posteriormente.



Centrados ahora en el juego y su presentación, MTM2 cuenta con unos menús muy bien estructurados, con un diseño gráfico muy cuidado, aunque no por ello espectacular. Las animaciones y los videoclips son realmente llamativos, no tanto por su calidad como por lo que en ellos acontece, ofreciéndonos una amplia visión del mundo de los gigantescos 4x4, que es francamente digna de admiración. Y, ahora sí, metidos en la acción del juego propiamente dicha, MT M2 recuerda mucho (quizás demasiado) a su antecesor, dando la sensación de que seguimos jugando al mismo juego. Es más, la engine, o motor 3D, se podría decir que es la misma que la de su versión original. Aunque los coches son poligonales, curiosamente las ruedas con que estos están equipados son simplemente *sprites* con múltiples perspectivas, que dan una sensación de poca integración a todo el conjunto del coche. La conducción, pese a estar gobernada por una física adecuada para esta clase de acción, no deja de ser un tanto incontrolable, aunque no por ello divertida. Los circuitos, por otro lado, quizá sí estén más cuidados, intentando sacar todo el partido a las posibilidades del juego, con múltiples















baches y puentes en obras, y toda clase de obstáculos en los que hacer saltar por los aires a nuestro coche, o al de nuestros rivales. La diversidad de pistas es probablemente uno de los alicientes del juego, que ponen a prueba toda clase de habilidades a la hora de conducir un 4x4 de estas características. Todo ello se ve amenizado por la voz y los comentarios sarcásticos de un locutor que transmite la acción de la carrera, y que de alguna forma ayuda a animar el cotarro entre jugadores. Desde luego acción no le falta a MTM2, que sin hacer un gran alarde de tecnología aprovecha las nuevas tecnologías 3D de las tarjetas de última generación, logrando con ello una fluidez máxima, que redunda en una mayor jugabilidad. Esta misma facultad es la que permite a MTM2 usar múltiples efectos de partículas y niebla, que sin duda mejoran el aspecto gráfico del juego y dan lugar a diversas condiciones atmosféricas por las que desarrollar nuestras habilidades, haciendo más diversos los entornos en los que se desarrolla la acción.

Aprovecha las nuevas tecnologías 3D de las tarjetas de última generación

En definitiva nos encontramos con una ampliación del juego original, ofreciéndosenos nuevos vehículos y circuitos, así como nuevas posibilidades de configuración hardware que saquen todo el partido a nuestras máquinas, y por supuesto la opción de juego en red que, como siempre, supone un gran aliciente y un aumento drástico en las horas de juego totales que emplearemos con éste y con cualquier videojuego.







Pero mucho van a tener que mejorar los productos de Microsoft si realmente quieren asegurarse un pedazo particular dentro de este sector del ocio informático, que cada día es más competitivo y feroz. En fin, a vuestra disposición quedan los mandos de estas monstruosidades de tracción a las cuatro ruedas, con las que hacer el cabra por multitud de escenarios llenos de obstáculos. No os olvidéis del cinturón. ✦



DESARROLLADOR	PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR	PSYGNOSIS
GÉNERO	ACCIÓN
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

AUTOR: ALAN WILDER

Los nuevos invasores

SHADOW MASTER

Cuando ya parecía que estaba todo visto en el mundo de los videojuegos, Psygnosis nos ha vuelto a sorprender con un arcade como hemos visto pocos hasta el momento. Shadow Master lo reúne todo: jugabilidad, adicción, gráficos, sonido...





Los ancianos aún nos contaban las mismas viejas historias sobre la Guerra Exterior. Sabíamos que no podíamos hacer preguntas, pues ni ellos mismos sabían las respuestas. Algunos afirmaban que duró 1.000 años; otros que mucho más. Aun así, sólo una cosa era cierta, que en los confines de nuestra galaxia, e incluso un poco más allá, habitaban dos poderosas civilizaciones alienígenas. Desde que reina la memoria, siempre habían estado luchando entre sí, una lucha de la que poco se sabía en nuestro mundo, pero que pronto tendríamos que aprender.

Cuando dejaron de llegar las naves con suministros, todos nos comenzamos a preocupar. Nuestros intentos de ponernos en contacto con las tripulaciones perdidas fueron infructuosos. Una a una, todas las comunicaciones con el exterior se fueron quedando mudas. Ninguna de nuestras llamadas era respondida.

Pronto comenzaron a llegar los primeros refugiados, que venían contando historias de destrucción y saqueo, de mundos destruidos sin compasión, de habitantes esclavizados o incluso brutalmente asesinados por unos despiadados asesinos mecánicos.

La primera flota de invasión no tardó en llegar. Shadow Master había venido a reclamar lo que pensaba suyo...La Tierra!

EL JUEGO

Estamos sin duda ante un juego que hará historia. En cuanto apretamos el botón del joystick por primera vez, un río de adrenalina comienza a correr por nuestras venas, y nos sentimos como pegados al mando.

Lo que más cabe destacar en este juego son sus gráficos. En el más puro estilo de los juegos 3D, éste es una mezcla de Descent II y Quake. Si tenemos la suerte de contar con una 3Dfx, los gráficos serán simplemente sorprendentes, llenos de impresionantes explosiones, lens flares y demás efectos de luz. El juego cuenta con más de 60 tipos de enemigos diferentes, entre los que podemos nombrar los Skullpion, los DrillDrone, o los mismísimos ShadowFist. Todos ellos están perfectamente modelados y texturizados, contando hasta con los más mínimos detalles. Basta con saber que parten de diseños del mismísimo Rodney Matthews para hacernos una idea de cómo pueden llegar a ser. En cuanto a los mundos, tendremos que recorrer siete mundos alienígenas totalmente diferenciados entre sí.

El movimiento es bastante fluido, respondiendo perfectamente a las órdenes al joystick. Esto nos da como resultado una jugabilidad como hemos visto en pocos sitios hasta ahora.

Otro punto fuerte del juego es el sonido, de la mano del sistema Qsound. Éste es un sonido envolvente, Dolby Surround, que nos introducirá completamente en la atmósfera del juego. Nos llegarán de todas partes explosiones y disparos, en un ambiente de sonido 3D como pocos hemos visto hasta el momento.

Para orientarnos por el juego contamos con una especie de giroscopio 3D que nos ayudará a localizar dónde están escondidos los enemigos, e incluso saber de qué tipo son. De todas formas, no nos vale simplemente con saber dónde están, ya que éstos cuentan con una inteligencia que nos pondrá muy difícil la tarea de avanzar. Sí, habéis leído bien, los enemigos cuentan con una inteligencia artificial que les ayuda a descubrir cuál será nuestro siguiente movimiento en función de las partidas anteriores. Éste es uno de los puntos fuertes de este juego, y sin duda el que más difícil hará nuestra tarea.

Si nuestros amigos también cuentan con este maravilloso juego estaremos de suerte, pues posee un sofisticado sistema de juego en red que nos permite jugar hasta con siete personas a la vez. Podremos conectarnos de dos maneras : por red o con un simple cable conectado entre los puertos de los ordenadores.

RESUMIENDO ...

Las fases son totalmente impredecibles. No os confiéis en avanzar rápidamente, pues detrás de cualquier esquina o de cualquier muro falso puede aparecer un buen número de monstruos con cara de pocos amigos. La mayoría de las veces sólo podremos avanzar por un camino, aunque a menudo tendremos que retroceder en busca de algún monstruo que nos hayamos dejado atrás. Como ayuda, contaremos con el hecho de que nuestro punto de mira tiene una cierta inteligencia que le orienta hacia los enemigos cercanos, pero no os penséis que eso os resolverá todos los problemas.

Cuando lleguemos al final del camino, nos encontraremos con el típico enemigo de final de fase, al que tendremos que, literalmente, acribillar con nuestros láser y misiles.

Shadow Master es un arcade 3D repleto de efectos gráficos y de sonido como pocos hemos visto hasta el momento. En nuestra aventura recorreremos siete mundos alienígenas plagados de más de 60 tipos de monstruos distintos. ✦





Desarrollador	Interplay
Distribuidor	Proein
Género	Rol
Lanzamiento	Disponible

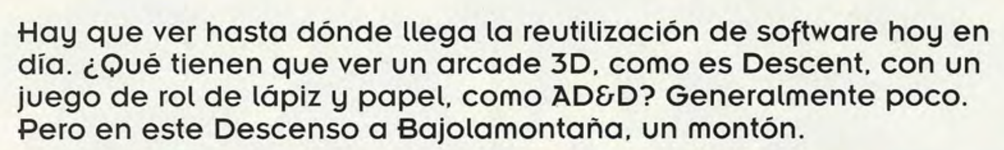
AUTOR: JUAN DEMIGUEL





La Mazmorra con mayúsculas

D. TO UNDERMOUNTAIN



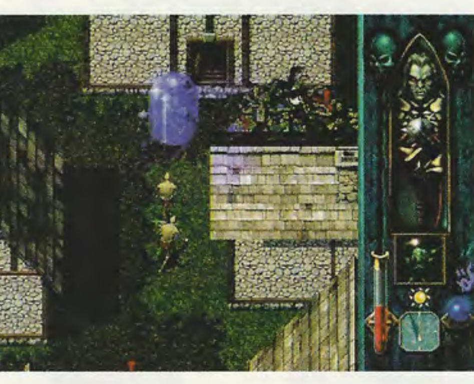
Hay que ver hasta dónde llega la reutilización de software hoy en día. ¿Qué tienen que ver un arcade 3D, como es Descent, con un juego de rol de lápiz y papel, como AD&D? Generalmente poco. Pero en este Descenso a Bajolamontaña, un montón.

Efectivamente, DTU es un juego de rol en primera persona (muy a la Última Underworld I&II) pero utilizando la máquina gráfica del Descent. El único problema es que esta máquina está ya un poco anticuada, y en un esfuerzo de mejorar sus posibilidades y adaptarla a un género de juegos tan distinto como el rol, ha causado la aparición de unas cuantas pegas técnicas.

Los gráficos son adecuados, e incluso en ocasiones magníficos. Sobre todo en lo que a enemigos y animación de figuras poligonales se refiere. Pero la interacción con el entorno es incómoda y difícil: lo es coger y dejar los objetos que desees, no se puede investigar los objetos todo lo bien que se debiera y, más que nada, tu personaje sufre del síndrome *paredes-pegajosas(tm)*. Esta es una enfermedad que comparten muchos juegos tridimensionales en primera persona, que hace que tu personaje tropiece constantemente al avanzar y parezca quedarse, literalmente, pegado a las paredes. Puede llegar a ser desquiciante.

La otra gran pega del juego es la sensación continua de que el producto ha sido acabado con prisas, y algunos detalles no están todo lo cuidados que debieran. El avance de la aventura es oscuro, algunos diálogos son un poco increíbles, e incluso algunas ramas de la trama aparecen un poco colgadas o traídas por los pelos. Pero esto es casi todo lo malo que se puede decir de DTU.









ROL

Si quieren hacer un juego de rol que guste, AD&D (del inglés *Advanced Dungeons & Dragons*) es un buen sitio por el que empezar. Casi todos los jugadores, veteranos y no tan veteranos, conocemos el sistema, lo que hace del aprendizaje una cosa fácil. Además, se trata de un juego de rol bastante flexible y completo, lo que deja buena parte de la ambientación e inmersión en el mundo resuelta.



DTU comienza en Waterdeep, una de las ciudades más importantes de los Reinos Olvidados, uno de los mundos fantásticos más detallados y fascinantes de la mitología basada en el sistema de reglas de AD&D. Más concretamente, la acción se desarrolla en Undermountain: una gigantesca mazmorra situada en el subsuelo de la ciudad, creada por el mago chiflado de rigor hace más de mil años y poblada por el conjunto de criaturas y monstruos más variado que se pueda desear. Nómbralo y lo tienes: kobolds, orcos, goblins, enanos, elfos oscuros, esqueletos, ghouls, liches, sorbesesos, ratas, observadores, dragones y muchas cosas más.

Tus primeras misiones transcurren en los pisos superiores de la mazmorra de Undermountain

Undermountain es la Mazmorra con mayúsculas, y dentro puede haber cualquier cosa, literalmente. El viejo mago Halaster, su creador, aún habita en algún lugar. Y su entretenimiento consiste en preparar y lanzar desafíos a los pocos aventureros que se atrevan an entrar en ella. Cuanto más profundamente te internes, más y más difíciles se vuelven las pruebas, más duros los monstruos y más laberíntico y mortal se vuelve el trazado de la mazmorra. Y las recompensas también crecen y se multiplican cuanto más bajes: las riquezas de Undermountain son inacabables. Claro que también son inacabables las maneras de morir.

AVENTURA

El juego comienza sin un objetivo claro: eres un joven aventurero que llega a Waterdeep en busca de trabajo. Y el que te lo va a suministrar es Khelben, el mago jefe de la ciudad. Tus primeras misiones transcurren en los pisos superiores de la mazmorra de Undermountain. Cada vez que completes una misión, Khelben te recompensará y te suministrará un nuevo desafío, cada vez más en la profundidad de las cavernas.

Las misiones son sencillas y bastante lineales. Al principio consisten en poco más que matar a unos cuantos bichos y explorar un poco. Pero en muy poco tiempo te











verás accionando palancas, buscando paredes falsas y pasillos secretos, y hablando con la fantástica colección de seres que puebla las cavernas. ¿Qué hay detrás de la reaparición de los Drow (elfos oscuros y malvados) en Undermountain? ¿Qué pinta Halaster en todo esto? ¿Y los enanos? ¿Y el gremio de los ladrones adoradores de Mask?

El argumento de las misiones y del juego en general no es demasiado original, pero cumple perfectamente con su papel, atraerte y guiarte por el juego.





RESULTADO

En el escaso mercado de los juegos de rol, DTU es una bienvenida adición. Aunque la máquina gráfica se nota un poco anticuada, y algunos detalles técnicos y de realización son defectuosos, la atmósfera y el estilo general de juego merecen un notable.

Así que una vez que te hagas al complicado interfaz (complicado por la cantidad de cosas que se pueden realizar) y te acostumbres a quedarte pegado a las paredes, DTU puede llegar a gustarte. En especial si eres un fan del género, de AD&D o de las dos cosas. ✦

GUÍA PARA PRINCIPIANTES EN AD&D

La generación de personajes es mucho más sencilla de lo que parece. Tienes que elegir cuatro cosas: la raza y atributos, la clase, el nombre y alineamento.

RAZA Y ATRIBUTOS

Existen cinco razas a disposición del jugador para elegir: hombres, elfos, semi-elfos, enanos y halfings (o hobbits). ¿Las diferencias? Pocas. Algunos atributos son un poco diferentes, y algunas razas tienen cosas como resistencia a los venenos o visión en la oscuridad. Los atributos mismos son seis números que describen más o menos al personaje: fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma. Los atributos altos son los mejores.

CLASE

La clase de tu personaje es su profesión. En DTU estamos limitados a cuatro clases distintas: guerreros (los que le dan al callo y a la espada), clérigos (que son bastante buenos luchadores y poseen multitud de hechizos sanadores y de protección), ladrones (hábiles y astutos, que utilizan la sorpresa y el subterfugio para derrotar a sus enemigos) y los magos (que, adivina, pueden utilizar los hechizos más poderosos). Si tu raza no es humana, es posible que puedas elegir hasta dos clases a la vez para tu personaje. Así, tendrás todos los beneficios y todas las desventajas de ambas clases. Y también tu personaje mejorará más lentamente con la experiencia.

NOMBRE Y ALINEAMENTO

Lo del nombre es cosa tuya, y no es muy importante a no ser que de verdad te guste identificarte con tu personaje. El alineamento es la percepción general que del mundo tiene tu personaje. Hay dos grupos según la balanza ley-caos y bien-mal: legal, neutral, caótico y bueno, neutral y malvado. Cogiendo un elemento de un grupo y otro del otro se obtienen todas las posibles combinaciones. En DTU no están permitidos los alineamientos malvados. Un personaje legal bueno es un caballero, todo un derroche de rectitud y amor a la justicia. Un ladrón caótico neutral es un egoísta y maldito individualista, probablemente medio loco, pero sin verdadera maldad dentro. Tú eliges.

DESARROLLADOR	TOPWARE
DISTRIBUIDOR	TOPWARE
GÉNERO	AVENTURA
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

AUTOR: ANGEL FCO. JIMENEZ

Volviendo a los viejos tiempos

THE PRINCE & THE COWARD

Los amantes de las aventuras gráficas puras y duras están de enhorabuena con este nuevo lanzamiento de Topware, una aventura que recuerda a las clásicas que ya hace algunos años se popularizaron tanto en nuestro ordenador.





¿Recordáis una excelente aventura gráfica llamada Simon the Sorcerer? Pues bien, comparte con ésta no sólo el tema medieval sino el tremendo sentido del humor que tiene, que raya entre el más puro cachondeo y las ganas de divertir a toda la familia.



Y es que el juego, al igual que ocurre con las películas Disney, está indicado para toda la familia, pues tiene toda la pinta de ser un cuento clásico pero trasladado al mundo de las aventuras gráficas. En este sentido, The Prince & The Coward no tiene nada que ofrecer de violencia ni situaciones prohibidas. Muy al contrario, es un juego donde lo que prima es el sano sentido del humor, además de un diseño muy colorido y que aún acerca más el juego al clasicismo de los cuentos tradicionales.

LA HISTORIA

La historia del juego, a semejanza de otras historias medievales típicas de ordenador, se asemeja más bien a los cuentos de hadas. No olvidemos que estamos ante un juego indicado para los más pequeños de la casa, y claro, no aparece nada acerca de guerreros sedientos de sangre ni nada parecido.

Todo se centra en la historia de un pobre príncipe que ha sido hechizado por un malvado y viejo demonio. Para curarse tendrá que recorrer un montón de peripecias por lugares típicos de los cuentos. Conocerá a un viejo y cascarrabias mago que le ayudará y llegará a ser su principal aliado. Pero por motivos del destino, nuestro príncipe se convertirá en un oso, conocerá a misteriosas mujeres y luchará contra vampiros en un castillo maldito. O sea, toda la esencia de los cuentos en una sola aventura gráfica. Se nota que sus creadores son centroeuropeos pues se conocen toda la temática clásica de las historias de hadas.



UN JUEGO PARA TODOS

Por supuesto, un juego familiar tiene que ser fácil de usar. Como las clásicas aventuras todo se soluciona a través de golpe de ratón; con él se explora todo este particular mundo de magia y fantasía, y se consigue con un solo golpe de ratón hacer de todo, pero atención al "nuevo" cuadro de órdenes. Los programadores se han inclinado por usar las clásicas ordenes de "coger" o "hablar" que, aunque puedan parecer anticuadas, según ellos son mejores para el tipo de juego del que estamos hablando. Ellos sabrán.

El juego contiene diálogos bastante largos y pertenece a la categoría de los que hay que romperse bastante la cabeza, ya que contiene cerca de 140 puzzles para resolver. Puede ser un juego familiar, pues la familia entera tendrá que jugar para resolverlo. Pero aún así, Topware insiste que todo tiene su lógica y esta aventura será de lo más adictiva. Eso esperaremos.

Por último, destacar los gráficos pues es, sin duda, la estrella en un juego de estas características. Además de estar diseñado con un exquisito sentido del humor, las técnicas utilizadas de animación comprenden desde complejas técnicas de creación de escenarios hasta procedimiento para el movimiento de los personajes como el uso de Anti-Alias para su integración en tiempo real. Algo original y curioso, ¿no?

The Prince & the Coward pronto estará en nuestras pantallas disponible para todos los públicos. ✦

Los sueños del emperador

CAESAR III

DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	NAVIDADES 98

AUTOR: ALAN WILDER

Entre la primera y segunda parte de Caesar transcurrieron bastantes años. Por aquel entonces el equipo de Impressions, creadores del juego, eran unos completos desconocidos, pero con la continuación vino el éxito y el reconocimiento mundial. Ahora nos atacan con su tercera parte.

El original Caesar, si mal no recuerdo, salió en 1993. Se trataba de un juego modesto en comparación con otros títulos de su época, pero que tenía una banda sonora muy típica de las películas romanas, por lo que rápidamente entrabas en situación para ponerte a realizar estrategias típicas de las legiones que por aquel entonces conquistaban toda Europa.

El único hándicap de Caesar era su mala jugabilidad. Aparte de que estamos hablando de 1993, la época en la que la VGA era lo mejor que podías encontrar en el mercado, los gráficos que tenía el juego eran, por decirlo de algún modo, bastante lastimosos y el interfaz dejaba mucho que desear. O sea, que el juego no mostraba ninguna cualidad para que fuera el bombazo del año, vamos. A cambio, tenía buenas dotes estratégicas y rápidamente se convirtió en un objeto de culto.

EL ASCENSO DEL IMPERIO

Pero, afortunadamente, Impressions ha cambiado con el tiempo, no en detrimento de la calidad de los elementos estratégicos, sino en un mayor impacto visual que la ha hecho, por así decirlo, una compañía más atractiva al público. De ahí grandes éxitos como las dos partes de Lords of the Realms, una serie que trató el mundo medieval como nunca antes se había hecho, una visión tan global y completa del mundo medieval y encima con una calidad gráfica excelente y una jugabilidad de la que hacen época. Algo que se repitió en Caesar II, lo cual supuso todo un respiro para los juegos de estrategia.

LA CONSTRUCCIÓN DE EUROPA

Caesar II es como un SimCity 2000 pero en plena época romana. Presentaba un aspecto visual impresionante con multitud de edificios romanos por construir y una completa y renovada inteligencia artificial que nos las hacía pasar canutas no solo para gobernar un Imperio, sino para controlar una única provincia romana.

El jugador puede "chatear" con cualquiera de los habitantes del Imperio

Pues bien, el enorme éxito de Caesar II - que lleva vendidas más de medio millón de unidades -, algo increíble en un juego de ordenador, ha supuesto que se desarrolle la tercera parte. ¿Y qué esperaremos en ella? Pues, de momento, que a buen seguro saldrá antes de Navidades, con lo que estamos ansiosos de probar su versión definitiva.

Entre las grandes novedades que incorpora esta tercera parte destaca, sin duda, la opción multijugador que permitirá a cada usuario desarrollar objetivos distintos dentro de las fronteras de un único Imperio. Asimismo, además del desarrollo de una tecnología militar tenemos que preocuparnos por construir grandes obras de ingeniería civil, los romanos fueron unos de los mayores constructores de la antigüedad, y sobre todo, evitar los ataques de las tribus bárbaras, nuestros principales enemigos.





Además, Caesar III supera a su antecesor, no solo en gráficos sino en concepto de juego. La idea consiste en que el jugador tenga a su alcance no solamente la pantalla de la ciudad sino que, en la misma, visualice la ciudad, la provincia y la batalla en caso de que se produzca. Esto es debido a que en Caesar III todo lo que hagas tiene una repercusión inmediata en todo, ya que el juego se ha construido en "verdadero tiempo real". Se acabó la época de los turnos.

Otro de los detalles más simpáticos es que el jugador puede "chatear" con cualquiera de los habitantes del Imperio y preguntarle su opinión a cerca de la gestión de la ciudad y de cómo va la vida cotidiana. Esta información nos será de gran utilidad a la hora de resolver problemas porque seguro que habrá cientos de complicaciones.

Todas estas novedades, junto con una banda sonora inolvidable, según las propias palabras de Sierra, pueden convertir a Caesar III en uno de los grandes estrategias, y seguro que dará para hablar de él durante un buen rato. ✦





Estudiando Roma.



Y los demás de juerga.

DESARROLLADOR	PSIGNOSIS
DISTRIBUIDOR	PSIGNOSIS
GÉNERO	CARRERAS
LANZAMIENTO	DISPONIBLE

AUTOR: NACHO VALENCIA

Caracoles sobre ruedas

FÓRMULA 1 97

Crees que vas tan rápido que la tapa de tus sesos se puede despegar con la fuerza que el viento ejerce sobre ella, pero no es así. El truco es ese sonido de velocidad que le han metido. Tranquilo, tus sesos no peligran por la velocidad ni por la posibilidad de salir disparado del asfalto.





Muchos de nosotros hemos visto *Los Picapiedra* y por supuesto recordamos el coche de Pedro, sí, ése en el que tienes que sacar los pies por debajo y darle un empujoncito para que no se quede tirado y para que arranque. Pues eso es casi lo que tendrás que hacer cuando juegues con Fórmula 1 97.

A simple vista parece que vas tan rápido que cualquier golpe es mortal, pero no es la velocidad real, sino ese sonido de aceleración y motor agresivo que le han incorporado al juego. Aunque de todas formas no va nada mal (con una 3Dfx, claro).

Recordamos que el juego requiere la presencia de una tarjeta gráfica aceleradora, y para ser así debería estar mucho mejor de lo que está. Pocas cosas son las que pueden hacer que no nos olvidemos fácilmente de este juego. Una es la suavidad relativa con la que manejas la dirección, digo relativa ya que en realidad no es tan fácil, deberás cogerle el tranquillo primero y luego te resultará bastante fácil. Otra es el movimiento de las ruedas, pero prueba a jugar sin oír el sonido, las ruedas no giran de acuerdo a la velocidad que llevas. Algo bueno es la cantidad de coches con los que puedes correr. Todos siempre hemos querido saber lo que sienten los grandes de la Fórmula 1. Pues bien, ahora tienes la oportunidad de conducir sus coches. McLaren, Ferrari, Lotus, Benneton, cualquier escudería se te quedará pequeña en las primeras partidas, y es que otra cosa que hará que este juego no se desvanezca con suma facilidad es la jugabilidad que tiene.

Los coches no llegan a volcar del todo, pero sí se pegan unos buenos golpes en la pista. Cuidado con ello

Si echamos la vista atrás recordamos el desarrollo de Microsoft, Cart Precision Racing. Pues estos dos desarrollos son iguales pero a la vez totalmente distintos. El desarrollo de Microsoft, Cart Precision Racing, no incorporaba la jugabilidad, pero sí la calidad y la infinita realidad de cada una de sus partidas, y el desarrollo de Psygnosis nos facilita la jugabilidad pero para requerir una 3Dfx deja bastante que desear en el aspecto gráfico. Una de las cosas que más nos han sorprendido de este desarrollo es lo logrado de las condiciones climatológicas adversas, como la niebla o la lluvia. Unas transparencias muy buenas y una calcada realidad ambiental, donde el espesor de la niebla en ocasiones es tan agudo que te hará reducir la velocidad.

Otro tema del que hablar es que, como todo el mundo que haya visto la caja y la haya leído un poco por encima sabrá, los coches no llegan a volcar del todo, pero sí se pegan unos buenos golpes. El desplazamiento del modelo cuando le golpean es físicamente casi perfecto, digo casi porque no le han suavizado los fallos como la colocación original después del golpe, sino que te deja mirando hacia cualquier lado y deberás de ser tú quien enderece el coche. Pero eso no lo hace siempre, algunas veces te lo coloca automáticamente y eso es lo que tenían que haber solucionado, el tirón que da justo ahí. Bueno, pero no es nada grave. Cosas peores se han visto y seguramente llegarán más lejos.



LOS COCHES

Tienes un buen número de coches para elegir. Son muchas las escude-









rías que compiten en un campeonato de Fórmula 1 y puedes elegir a la mayoría de ellas.

Podrás optar entre un montón de coches diferentes. El McLaren de Mika Hakkinen, el Yamaha del campeón del mundo en el 96 Damon Hill, el todopoderoso Ferrari de Michael Schumacher, los Williams Renault de Bergher y Jean Alesi o los Peugeot, Honda o Ford, que no se quedan atrás en ningún momento.

Seguramente, y más si eres un apasionado de la Fórmula 1, lo que más te gustará del juego es su realidad competitiva. Deberás cambiar de neumáticos, repostar, adaptar correctamente tu coche a las condiciones climatológicas, algo así como en Screamer, pero más a lo Fórmula 1, más puntual y logrado. Digo que más logrado ya que en Screamer no podías mirar los discos de freno, ni la transmisión, ni los daños causados, ni la servodirección, ni el servofrenado, y aquí sí lo puedes hacer.

Esto es una parte de lo que puedes hacer con Fórmula 1 97, además de sus modalidades de juego, arcade, multijugador o time attack (vueltas cronometradas a los circuitos).

Lo que más te gustará del juego es su realidad competitiva

De todas formas, para ser un juego de la desarrolladora de la que se trata y requerir el uso de una tarjeta gráfica aceleradora para la no demasiado buena calidad que tiene, no está del todo bien. Eso sí, el sonido del juego es espectacular, pero prueba a jugar sin sonido, y te llevarás una decepción impresionantes y es que a veces no todo tiene lo que a primera vista parece. ✦







DESARROLLADOR	▶	CRYSTAL DINAMICS
DISTRIBUIDOR	▶	UBI SOFT
GÉNERO	▶	PLATAFORMA 3D
LANZAMIENTO	▶	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: ALAN WILDER

Un lagarto muy vivaz

GEX 3D

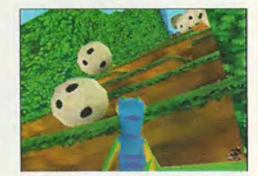
Los chicos de Crystal Dinamics han cosechado un enorme éxito con su mascota GEX en la plataforma Playstation. Este simpático lagarto no se ha cortado un pelo de cambiar de medio para conquistar el mundo de los ordenadores. Seguro que arrasa.

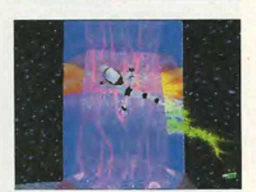
Crystal Dinamics se están convirtiendo en unos especialistas en adaptar juegos de Playstation a PC. Recordemos el prodigioso Pandemonium 2 con su inquietante protagonista: la maravillosa Nikki, que ya ha formado parte de nuestra particular galería de celebridades.

Pero de la espectacular belleza de Nikki pasamos a la visión de un lagarto bastante viscoso y escurridizo como todos los lagartos, de nombre Gex y que encima es un forofo vicioso de la TV. Se sabe de memoria todos los seriales, historias y películas que han aparecido en la televisión convencional, cable o satélite, o lo que puedas imaginar.

Ya nuestro amigo Gex *ha tenido problemas* en ocasiones anteriores en forma de juego de plataformas. Porque pese a su elevada adicción a la televisión, Gex trabajaba antes como agente secreto de Su Graciosa Majestad. Vamos, todo un James Bond, pero en reptil y de color verde. Su pequeño tamaño no le impedía cumplir con cada una de las misiones que tenía encomendadas ya que la fuerza de su salto le permite llegar a cualquier sitio por muy inaccesible que fuera y además constituía su principal arma para luchar contra los incesantes enemigos que le acosaban.







DE NUEVO LA ACCIÓN

Pero tras dos años de inactividad, en la que Gex echó tripa por pasarse la vida viendo la televisión, las cosas se pusieron torcidas de nuevo. El mayor enemigo de Gex, Rez, ha vuelto y esta vez con la inquietante decisión de dominar todas las redes de comunicación audiovisuales del planeta. Esto significa que Gex se puede quedar sin televisión, y solamente pensar en ello le hierve su sangre, a pesar de que es un animal de sangre fría.



Así que ésta es la excusa perfecta para que tengamos Gex de nuevo, pero esta vez no se trata de un plataformas más. Gex 3D es el mejor motivo para comprarnos una tarjeta aceleradora ya que utiliza al máximo toda la tecnología 3Dfx que actualmente existe, como efectos buffering, iluminación dinámica en tiempo real, texturas reflectantes, etcétera.



Además, se incluirán más de 30 mundos diseñados al estilo de las series de TV pero con un humor excesivo, ya que critican ferozmente el mundo de la televisión y todo lo relacionado. También se realizan pequeños homenajes al mundo del cine. En general, los escenarios son muy simpáticos y familiares, pues encontrarás películas que seguramente has visto en la gran pantalla.





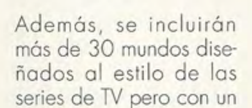






La tecnología permite que Gex disponga de 125 movimientos únicos y diferentes con una animación de 3.400 imágenes. Esto permite que disfrutemos de una auténtica película de dibujos animados en nuestro ordenador con este lagarto de protagonista y, lo que es mejor, inmersos en un mundo tridimensional que se abrirá ante nuestros ojos de una forma totalmente espectacular.

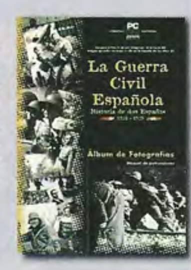
Este lagarto va a traer mucha cola. ✦





Una obra imprescindible en la biblioteca de cualquier aficionado al buen fútbol y a la historia. Le permitirá revivir a través de datos e imágenes, los mejores momentos de la actual Champions League.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Esta publicación electrónica tiene como objetivo dar a conocer los motivos, acontecimientos y consecuencias de la Guerra Civil Española vivida en los años 30, analizando todos los aspectos.

3.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Curso completo de mecanografía que ofrece la posibilidad de establecer una base firme para noveles, así como una perfecta corrección de "manías" de escritura para los más avanzados.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



CD-Rom que recoge alrededor de 700 recetas de cocina tradicionales. Cuenta con cálculo energético de calorías, valores nutritivos de cada alimento, etc.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



Programa que ayuda al usuario a llevar un seguimiento regular de las jornadas para poder realizar quinielas con el mayor acierto posible. Una herramienta muy útil para los aficionados al fútbol.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Fotografías e ilustraciones explicativas a lo largo de todos los capítulos del temario. Animaciones en 3D sobre mecánica y diversas maniobras con vehículos.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



Incluye preguntas de las oposiciones más importantes del Estado. Entre ellas se encuentra el MIR, Administración del Estado, Auxiliar Administrativo, Administración del Inem.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



Contiene base de datos con los directores que han intervenido en las producciones cinematográficas de 1996 y una descripción detallada de las mismas.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



La solución ideal para agentes de seguros que incorpora la gestión completa de pólizas, la creación de informes a medida y una contabilidad integrada en la gestión de pólizas.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Con variadas novedades y mejoras entre ellas, Iberconta 2.0 con la incorporación del módulo de profesionales (Estimación objetiva y Directa) e Iberfacturación 2.0, que permite la impresión de facturas sin límite de páginas.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



SuperLoto 1.0 es una herramienta pensada para los aficionados a los juegos del 6-49, Lotería Primitiva, Bonoloto y El Gordo de la Primitiva. Es un programa informático para uso doméstico, oficinas de apuestas y peñas.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Artes Marciales recoge todo lo relativo al origen, práctica, técnicas y personajes de este deporte. Incluye un apartado dedicado únicamente a la defensa personal, donde se enseña a defenderse ante situaciones de violencia.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Jurassic War es el primer juego de estrategia en tiempo real que te conduce a la prehistoria. Elige tu tribu y lucha por el dominio de la isla en una época donde la emoción y los peligros acechan en cualquier momento.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíbles efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz y cámaras móviles que seguirán la acción en todo momento.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Podrás sentir la grandeza de disputar las tres grandes rondas más importantes del mundo. Elige a tus corredores favoritos y rivaliza para conseguir los premios y, sobre todo, la victoria final.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Cinco estupendos programas al precio de uno. Incluye juegos de estrategia, fútbol, rally, rol y Arcade. Diversión para toda la familia.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Aventura gráfica que se desarrolla en Transilvania. El protagonista comienza allí su viaje, durante el cual se enamora de una chica. Los problemas surgen cuando el Conde Drácula secuestra a la joven.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Aventura gráfica con numerosas animaciones y efectos especiales. La acción se desarrolla en el Antiguo Egipto, cuando una princesa es castigada por su padre a vivir en una pirámide.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Entretenido programa ideado para los aficionados a los juegos de tapete. Combina elementos muy atractivos: un juego de cartas y posibilidad de participar con bellas señoritas que irán desprendiéndose de su ropa.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Un arcade de carreras en 3D que hará las delicias de todos los *fitipaldis*. Gracias a su alta resolución, a su soporte multijugador y a sus 15 cuidadas pistas podrás sentirte un auténtico piloto al volante de tu coche preferido.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50 mil polígonos, paisajes fotorrealistas con resolución automática y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP. 3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Permite crear juegos comerciales y libres de royalties. Posee un entorno integrado que incluye un diseñador gráfico, generador de fuentes de letras y explosiones, así como 15 juegos y multitud de tutoriales.

4.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Contiene ocho de los mejores juegos de todos los géneros existentes: Arcade, Aventura, Deportivo, Simulador... Una colección imprescindible repartida en 2 CD-Rom.

2.995 ptas.
Incluye 2 CD-ROM.

Digital Dreams multimedia

Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 304.17.97 o llamando al teléfono (91) 304.06.22 de 9:00 a 19:00h.

TELEFONO DISTRIBUIDORES (91) 304 06 22 • EXT. 137

❑ Si, deseo realizar el siguiente pedido:

MULTIMEDIA Y UTILIDADES
- ❑ CAMPEONES DE EUROPA 97/98 .... 2.995
- ❑ LA GUERRA CIVIL 3.995
- ❑ MECAWIN 4.0 .... 2.995
- ❑ QUE VIANDAS 2.495
- ❑ SUPER QUINIELAS 4.0 .... 1.995
- ❑ TUTOR MULTIMEDIA DE AUTOESCUELAS 2.495
- ❑ GUIA DEL OPOSITOR 2.495
- ❑ EL MEJOR CINE EN CD ROM 2.495
- ❑ SEGURPRO 2.995
- ❑ IBERGESTION 2.995
- ❑ SUPER LOTO 1.0 .... 1.995
- ❑ ARTES MARCIALES 2.995

VIDEOJUEGOS
- ❑ JURASSIC WAR 2.995
- ❑ TIE BREAK TENIS 2.995
- ❑ GUIA CICLISMO 2.995
- ❑ PACK DE JUEGOS CD 2.995
- ❑ DRÁSCULA 2.995
- ❑ ALFRED PELROCK 2.995
- ❑ STRIP POKER 1.995
- ❑ WORLD WIDE RALLY 2.995
- ❑ THUNDER 2.995
- ❑ DIV GAMES STUDIO 4.995
- ❑ TOTAL GAMES 2.995

Nombre y apellidos .... Domicilio .... Población ....
Provincia .... CP .... E-mail .... DNI/NIF ....

FORMA DE PAGO
- ☐ Talón a DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA ☐ Contra-reembolso
- ☐ Giro postal n° .... de fecha ....
- ☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA n° ☐ AMERICAN EXPRESS n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
- ☐ Fecha de caducidad de la tarjeta .... Nombre del titular, si es distinto ....

Firma,

Rellena este cupón y envíalo a:
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Alfonso Gómez,42 Nave 1-1-2
28037 Madrid

DESARROLLADOR	HAMMER TECHNOLOGIES
DISTRIBUIDOR	HAMMER TECHNOLOGIES
GÉNERO	DEPORTE 3D

AUTOR: ALAN WILDER

Disfruta del snow extremo para PC

SNOW WAVE

Esto marcha, amigos. Los grupos de desarrollo españoles, después de unos años en el retiro, vuelven por sus fueros y de qué manera. Que se preparen todas las desarrolladoras extranjeras de postín porque cuando los de aquí destapan la caja de Pandora se puede armar una buena. ¡Si es que somos los mejores... !

Y situándose en cabeza, en lo que a títulos presentados se refiere, se destaca del pelotón Hammer Technologies, que después de lanzar al mercado el creador de juegos por excelencia DIV Games Studio (ya van por la segunda edición) y el juego de tenis Tie Break 98, ya tiene en la calle su segundo título deportivo, Snow Wave, y sólo hace unos meses que salió el primero. Esta gente va como las balas.



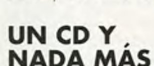
CON TABLAS Y A LO LOCO

Como ya os contamos en nuestro primer contacto del mes pasado, Snow Wave: Avalanche nos invita a escalar las cimas más altas del mundo para después acoplarnos una tabla, a todas luces insegura (sin airbag y demás) y lanzarnos como locos por la pendiente más descabellada que encontremos... Y no contentos con eso, también nos dicen que, aparte de conseguir descender sin partirnos la cabeza contra el árbol, roca o cuerpo sólido más cercano, intentemos realizar los saltos con pirueta y doble rizo invertido que, de seguro, conseguirán que quedemos como unos auténticos machotes delante de todos nuestros amigotes y amiguitas, si logramos aterrizar de una pieza sin despeñarnos por alguno de los acantilados helados que alegrarán nuestros descensos alpinos.

CUATRO JINETES Y UN DESTINO

Para realizar semejantes proezas físicas tendremos a nuestra disposición a cuatro fanáticos del surfing en la nieve. Dos tíos (bastante aviesos, a decir verdad) y dos tías (también bastante bien moldeadas, por qué no decirlo) que parecen sacados de cualquier anuncio de Pepsi o Sprite, a juzgar por sus vestimentas, accesorios y posturitas con las que nos deleitarán durante todo el juego.

Estos chavales, a parte de tener unas características físicas diferenciadas y determinantes a la hora de practicar cualquier maniobra peligrosa a 120 km/h sobre las superficies más abruptas y resbaladizas que te puedas imaginar, se cambian de ropa continuamente. Sí señor, y esto es posible gracias a los tres modelitos que tienen cada uno de ellos guardados en el baúl de la ropa (que no dudarán en usar siempre que les dejemos). Dentro de este vestuario podemos encontrar desde un mini-bikini para las chicas (menudo frío deben pasar...) hasta unas mallas de fuego al más puro estilo Tekken. Vamos, que no nos vamos a cansar de su aspecto nunca.



UN CD Y NADA MÁS

Si hay algo que sorprende en este juego es su sencillez a la hora de instalarlo, pues no necesita instalación y puede jugarse directamente desde el CD. Además tiene autorun, así que no hay más que meterlo en la unidad y a jugar, como las consolas. Genial.



En cuanto a prestaciones, soporta la mayoría de aceleradoras 3D del mercado (y la verdad es que las exprime) y si tu tarjeta VGA es antigua, no soporta aceleración vía Direct3D (y aún no te has comprado una 3Dfx), aunque el juego funciona de todas maneras, no podréis disfrutar de las delicias gráficas que encierra y que paso a contaros.

ALARDES TÉCNICOS Y GRÁFICOS

Si tuviera que poner un slogan a este juego sería el que sigue: "Ponga una 3Dfx en su vida (o en su defecto una VGA con aceleración 3D), y verá lo que es bueno". Snow Wave es el primer juego que sale a la calle con un precio de 2.995, que garantiza los adelantos técnicos y gráficos de los juegos con precios más elevados: un potentísimo engine 3D, unos mapas superdetallados y unos modelos, además de preciosos, fantásticamente animados.

Snow Wave aplica a sus decorados y modelos todas las clases de efectos gráficos que podáis imaginar, filtering, iluminación y sombreado, bilinear, corrección de perspectiva, transparencias, nevadas, flares, estelas... vamos, de todo. Pero lo que más me ha sorprendido han sido dos cosas: una la





asombrosa niebla dinámica (aparece y desaparece, viene y se va) que envuelve a los surfers en determinados tramos de las pistas, y la sombra de los propios surfers proyectada contra la pista, y cuando digo sombra no me refiero a un triste círculo debajo del personaje, sino a una auténtica sombra con la forma del personaje imitando todos los movimientos de éste.

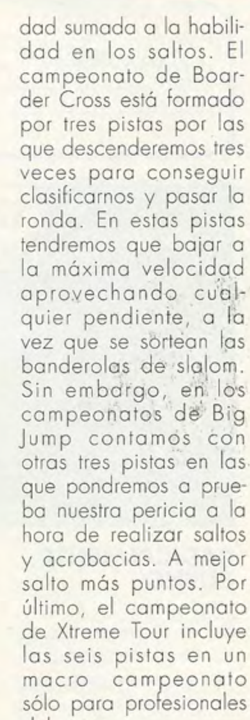
AVALANCHE 3D

El engine 3D de Snow Wave nos asombra al comprobar la complejidad de los modelos y el virtuosismo de las pistas. Como podéis observar en las fotos, tanto en unos como en otros se ha cuidado al máximo hasta el más ínfimo detalle.

LA JUGABILIDAD DEFINITIVA

Pues muy bien, gracias. Veamos, veamos, si a los cuatro surfers les sumamos los cuatro modos de juego, el modo multiplayer para cuatro jugadores, las seis pistas, los tres niveles de dificultad y los más de 100 saltos posibles, pues la cosa parece que pinta bastante bien.

En Snow Wave, podemos competir en cuatro campeonatos distintos, en los que se ponen en práctica dos disciplinas diferentes: la velocidad sumada a la habilidad en los giros; y la velocidad sumada a la habilidad en los saltos. El campeonato de Boarder Cross está formado por tres pistas por las que descenderemos tres veces para conseguir clasificarnos y pasar la ronda. En estas pistas tendremos que bajar a la máxima velocidad aprovechando cualquier pendiente, a la vez que se sortean las banderolas de slalom. Sin embargo, en los campeonatos de Big Jump contamos con otras tres pistas en las que pondremos a prueba nuestra pericia a la hora de realizar saltos y acrobacias. A mejor salto más puntos. Por último, el campeonato de Xtreme Tour incluye las seis pistas en un macro campeonato sólo para profesionales del snow.







MÁS ACROBACIAS QUE EN EL CIRCO



No penséis que con darle a un botón iremos haciendo saltos automáticamente, ni mucho menos. Con sólo dos teclas (el control y las mayúsculas para ser más exactos) controlaremos el tipo de rotación, el agarre, y el número de giros que queremos hacer, además de preparar el aterrizaje para no estamparnos. Podríamos decir que casi tenemos un simulador de saltos entre manos, eso sí, con sólo dos teclas (y además, si tienes un gamepad te lo pasarás mucho mejor)

En lo que respecta a los enemigos, Snow Wave, los tiene de todo tipo y pelaje. Podremos competir contra nosotros mismos en el cada vez más demandado modo ghost chase, batiendo ronda tras ronda nuestra propia marca (un modo de juego especial para aquellos que sólo en ellos mismos encuentran a un contrincante digno de sí). Contra el tiempo en el modo time attack, o contra el resto de surfers en el modo surfer rules (por cierto, si colocamos el juego en el nivel de dificultad máxima, estos surfers, más que descender, vuelan por la pista). Material jugable más que suficiente para calmar nuestra fiebre de gameplay.













MÚSICA EN DIRECTO

Para rizar el rizo, la banda sonora del juego está realizada por el grupo catalán MATAMALA (los que pasasteis por Festimad 98 les conoceréis) y en el CD se incluyen los mejores temas de estos chavales tan marchosos. Unas letras bastante atrevidas y un sonido que le va que ni pintado a todo el juego.







RADICALMENTE BUENO

Snow Wave es bueno, bonito y además barato. No se puede pedir más, un título que se podría pegar con las últimas producciones para consolas de última generación (1080 grados...) con bastantes posibilidades de salir victorioso, y para PC. Además, con el juego se incluyen las demos de los demás títulos de Hammer y un precioso manual que además de contarnos más sobre el mundo del snow nos presenta las próximas producciones de este grupo de desarrollo. ✦

DESCALIFICADOS POR EL SMILE

En cuanto juguemos dos partidas seguidas a Snow Wave empezaremos a odiar profundamente al simpático smile rojo, que aparece en el marcador cada vez que fallamos alguna banderola, nos chocamos contra algo o aterrizamos con la cabeza en vez de con la tabla, en alguno de nuestros alardes circenses. Sobre todo porque si acumulamos muchos de estos smiles rojos quedaremos descalificados automáticamente y todos nuestros esfuerzos no habrán servido para nada.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	98%
GRAFISMO	92%
SONIDO	88%
JUGABILIDAD	92%
TOTAL	94%

RADICALMENTE BUENO





Star Trek hasta en la sopa

STAR TREK PINBALL

Desarrollador	▶	Interplay
Distribuidor	▶	Proein
Género	▶	Pinball



AUTOR: ALAN WILDER

Hacía mucho tiempo que no veíamos un pinball en nuestras pantallas, después de una época en la que nos vimos literalmente inundados con una serie de títulos que poco tenían que aportar. Ahora le ha llegado el turno a Star Trek Pinball, de la mano de Interplay.



El universo de Star Trek se convierte en realidad con este juego, lleno de todos los elementos de una auténtica mesa de pinball en la que, a base de golpear una serie de parachoques con nuestra bola, iremos consiguiendo un buen número de puntos.

Este juego además cuenta con la modalidad de duelo, en la que podremos jugar contra nuestros amigos, incluso a través de una red local.

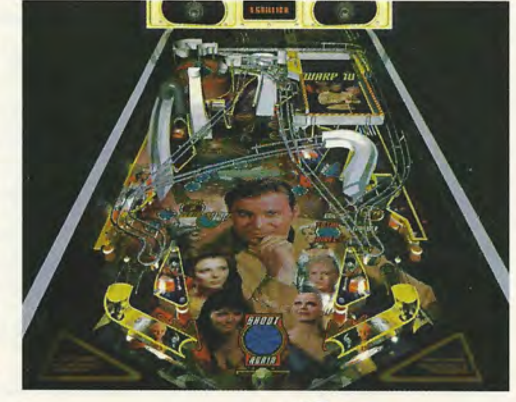
Contaremos con un total de tres mesas, con unos nombres bastante propios de la serie de televisión. Sus nombres son: "To boldly go", "Nemesis" y "Qapla".

ALGO DE HISTORIA

En la mesa de "To boldly go", nos convertiremos en el capitán Kirk y veremos muchos de los personajes de la serie. En la segunda mesa, sin embargo, veremos la batalla de Nemesis, la más reciente entre la federación y el imperio. Ésta es una mesa un tanto futurista con un total de cuatro golpeadores en la parte inferior. Por fin, la tercera mesa significa victoria en el lenguaje de los klingon. Esta última mesa incluye muchas de las voces y efectos de sonido más representativos de los klingon, los enemigos más temidos de la federación.

Los gráficos son tremendamente buenos, están realizados a muy alta resolución e incluyen muchas de las imágenes que aparecían en la serie, por lo que este pinball puede traer muy buenos recuerdos a todos aquellos trekkies de pro, que pasen de aventuras gráficas, simuladores y similares, y sólo quieran pasar un buen rato con un juego fácil y adictivo. El acertado tratamiento gráfico de Star Trek Pinball es una de sus mejores bazas para acercar este juego a muchos fans de la serie.

Asimismo, el sonido nos introducirá aún más si cabe dentro del programa, pues contiene multitud de samplers propios de la serie. Resulta impresionante, sobre todo en la tercera mesa, oír unos efectos sonoros de enorme calidad



LA JUGABILIDAD

La jugabilidad es la típica de un juego de este tipo. Básicamente, sólo tendremos que golpear una bola metálica con dos tiradores sin que caiga en el agujero inferior, vale, vale, esta explicación ya la sabemos todos, pero era por si alguno no caía. Dependiendo de la velocidad y ángulo de la pelota, golpearemos una serie de dianas y entraremos en unos pasillos en los que conseguiremos multitud de puntos. ¿De acuerdo?

Ahí está uno de los mayores atractivos del juego, pues según vayamos golpeando los obstáculos veremos en la pantalla una serie de imágenes que nos van contando lo que estamos consiguiendo hacer. Por supuesto, no nos dice simplemente los puntos, sino que lo que nos irá mostrando es una pequeña historia en el más puro estilo de la popular serie de televisión.

Dependiendo del orden en el que vayamos logrando los objetivos, la historia variará. Por ejemplo, conseguiremos armas con las que vencer al imperio Klingon.

Como en todo juego de pinball que se precie, también podremos golpear la mesa. La finalidad de estos golpes es la de variar la trayectoria de la bola, y así conseguir que no entre en el agujero inferior. Por supuesto, esto no es del todo legal y, después de unos cuantos golpes seguidos, nos marcará que hemos cometido "tilt", o sea falta, y perderemos automáticamente esa bola.

En principio contaremos con tres bolas para conseguir nuestro objetivo pero, según vayamos avanzando, iremos consiguiendo bolas así como partidas extra. Además, habrá una serie de tesoros ocultos que lograremos descubrir cuando metamos la bola en cierto lugar de la mesa. Realmente no es nada fácil encontrar estos lugares.

En resumen, si os gustan los juegos de pinball, no deberíais perdéroslo, pues goza de unos gráficos y unos efectos de sonido muy buenos, que sin llegar a ser espectaculares, cumplen de sobra con su cometido. ✦



Características		
Sistema mínimo	▶	P100, 16 MB
Sistema recomendado	▶	P133, 32 MB
Aceleradoras	▶	No
Multijugador	▶	Sí

Veredicto		
Tecnología	▶	70%
Graficos	▶	80%
Sonido	▶	80%
Jugabilidad	▶	85%
Total		**79%**

Recomendado para los trekkies

DESARROLLADOR ▸	JANE'S
DISTRIBUIDOR ▸	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO ▸	SIMULADOR

El retorno del trueno azul

LONGBOW 2

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

La simulación de helicópteros tuvo su punto más álgido hace dos años, cuando Longbow salió a la palestra mostrándonos cómo se debía hacer un simulador. Ahora aparece ante nosotros su continuación más sublime y maravillosa: LongBow 2.









El combate de un ejército moderno y patriótico va siempre influenciado por la situación geopolítica del momento. Asimismo, en esta última década, acontecimientos como la caída del muro de Berlín y la consiguiente disolución de los pilares del Este han originado nuevos perfiles de amenazas potenciales.

Las necesidades del campo de batalla de este final de siglo han llevado a muchos de los ejércitos más modernos hacia el desarrollo o la adaptación de nuevos sistemas de armas que se puedan adecuar a las nuevas necesidades.

De igual manera, sistemas de armamento como el AH-64 se han adaptado a estos nuevos perfiles. Diseñados exclusivamente en su origen como plataforma contra-carros destinada a enfrentarse a la riada de blindados soviéticos maniobrando por los llanos de Europa Central, el AH-64 se ha transformado en un arma de precisión capaz de tratar cualquier objetivo de manera "quirúrgica". Además de su poderoso sistema de armas, el Apache también dispone de los sistemas de vuelo y navegación de última generación que le permiten volar rápido y bajo, tanto de noche como de día. En LongBow 2 podrá vivir la realidad de este nuevo entorno, los combates de finales del siglo en las diferentes campañas que pone a tu disposición este simulador de combate, y además en diferentes tipos de helicóptero. Cada misión de combate en LongBow 2 requiere un atento estudio de los informes de inteligencia para poder seleccionar las configuraciones de armamento apropiadas, así como las formaciones de vuelo y tácticas a adoptar. Con este simulador, Jane´s nos aproxima cada vez más al concepto de campo de batalla virtual total.





¿Y POR QUÉ NO VAMOS AL GRANO?

La continuación de lo que fue el mejor simulador de helicópteros del año 96 ya está aquí. LongBow 2. Para los que se quedaron con las ganas de algo más y han tenido que esperar casi dos años a que diera saliera a la luz la segunda parte, podrán disfrutar de este simulador, que es a todos los efectos alucinante.

COMPARACIÓN

LongBow y LongBow 2:

Primero decir que LB2 está diseñado para Windows 95 y que tiene un conjunto de nuevas capacidades, aunque conserva elementos del primer LongBow. La opción multijugador le permite volar con sus amigos (o enemigos) de varias maneras, a través de área local (LAN – 4 Jugadores), TCP/IP (Internet – 2 jugadores), cable directo (serie – 2 jugadores), o módem (2 jugadores). Se han añadido dos nuevas campañas, un generador de misión dinámica, en vez de misiones estáticas. El planificador de misiones tiene una función extra, se puede asignar piloto, ajustar puntos de referencia, ensayar misiones, comprobar alturas de terreno, etcétera. Gráficos en tres dimensiones, soportando tarjetas 3Dfx. Y pilotar más helicópteros. Además se ha añadido un nuevo tipo de comunicaciones (MFD).







CARACTERÍSTICAS

Vamos a ver algunas de las especificaciones de cada una de las cabinas:

LONGBOW APACHE AH-64D
Armas principales:
- Cañón Cahin Gun M230
- Stinger AIM-92
- Cohete Folding Fin Aerial
- Misil Hellfire

Sistemas principales:
- Radar del LongBow
- Sistema de designación y adquisición de blancos/sistema de visión nocturna del piloto.
- Conjunto infrarrojo de contramedidas AN/APR39A.
- Sistema de alarma de amenaza AN/APR39A.
- Conjunto de detección de láser AN/AVR-2.

KIOWA WARRIOR OH-58D
Armas principales:
- Góndola CFD-5000 de Global Helicopter Technology con ametralladoras de 7.62 mm ó 50 de pulgada.
- Stinger AIM-92.
- Cohete Folding Fin Aerial.
- Misil Hellfire.

Sistemas principales:
- Mira del mástil MMS global
- Sistema de alarma de amenaza AN/APR39A.
- Conjunto infrarrojo de contramedidas AN/ALQ-144.

BLACKHAWK UH-60
Armas principales:
- Ametralladora M60D de 7.62 mm (puerta).
- Ametralladora M134 de 7.62 mm (puerta)
- Cohete Folding Fin Aerial.
- Misil Hellfire.

Sistemas principales:
- Sistema de alarma de amenaza AN/APR39A
- Conjunto de detección de láser AN/AVR-2.
- Conjunto infrarrojo de contramedidas AN/ALQ-144.

Aquí no te encontrarás con el típico simulador en el que te tengas que volver loco con tu teclado, sino con una elaboración sencilla, amena y conforme a las cualidades de cada uno. LongBow 2 es una exhibición natural de las cabinas AH-64D, máquinas perfectas de ataque, destrucción y supervivencia. Pero no solo podremos disfrutar de este propulsor, sino que no se nos resistirán los mandos de un explorador OH-58D – Kiowa – o un helicóptero de utilidad UH-60L – Blackhawk. Permitiéndonos un piloto y un artillero para volar en cada helicóptero.

Las características principales del Kiowa son el reconocimiento de terrenos, no necesita sofisticadas características de radar como el AH-64D. Tiene un MFD con páginas que reflejan la mayor parte de las cualidades aplicables de sistema del LongBow 2. La cabina del Kiowa presenta un mapa móvil localizado centralmente que actualiza continuamente un trazado o ruta digital del área para su uso como ayuda a la navegación.

El Blakhawk es un aparato de transporte, no tiene armamento controlado desde el interior ni sistemas de localización, por lo tanto no posee IHADSS (sistema de mira de casco integrado) ni monitor superior. Posee un MFD que puede visualizar un número limitado de páginas relativas a las comunicaciones y a la navegación. Un gran porcentaje de la información de vuelo lo tiene reflejado en sus indicadores analógicos.

AL ATAQUE

Los escenarios que comprende el juego son los típicos en este tipo de simuladores, es decir: campañas, misiones únicas y deathmatch, opción multijugador. Los conflictos en los que nos haremos cargo serán verídicos, como Azerbaijan o el Fuerte Irwin NTC (Centro Nacional de Capacitación). En el Fuerte Irwin encontraremos dos tipos de juego algo novedosos: amigo contra amigo y amigo contra enemigo.

Sobre el terreno de batalla se podrán divisar todo tipo de unidades, tanto terrestres como aéreas, los Havok, cañoneros Cobra, aeronaves MIG-29M y, bajo tus pies, A-10 Warhogs.



Pero si no te atreves a salir en batalla, así por las buenas, da un curso dentro de la cabina con explicaciones de cómo manejar la cabina y las teclas de función con narraciones en castellano. Sí, en castellano.

Y es que LongBow 2, además de ser un simulador como la copa de un pino, merece una mención de todas sus características adicionales, tecnológicas y gráficas. En lo que se refiere al motor gráfico, se ha utilizado un engine con texturas sobresalientes, fuentes de iluminación dinámica en tiempo real a todo color, efectos nocturnos realistas (explosiones, llamas y efectos luminosos), humo visible y rastros de polvo, y cabinas virtuales en tres dimensiones. Y todo soportado con tarjetas aceleradoras 3Dfx. Lo mejor de LongBow 2, por supuesto, es admirarlo bajo una de estas tarjetas ayudado de los controladores Direct 3D. Pero eso sí, tendrás que disponer de una buena máquina para poder ver todo su esplendor añadido. Si no utilizas aceleradora 3D deberás hacerte con un Pentium 200 MMX y 32 Mb de RAM para saborearlo mejor.

Sin duda alguna LongBow 2 es todo un prodigio refiriéndose a la simulación de helicópteros, no pierdas la oportunidad de disfrutar de este juego. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P150, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	93%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	88%
TOTAL	90%

UN GRAN SIMULADOR DE HELICÓPTEROS

DESARROLLADOR	CELERIS/VR SPORTS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	SIMULACIÓN

AUTOR: JUAN SUÁREZ

Cuestión de trigonometría

VIRTUAL POOL 2

Amantes de las carambolas y de las jugadas a tres o más bandas, preparáos porque vuelve la saga del mejor simulador de billar. Si alguna vez deseasteis jugar como lo hacen los auténticos profesionales, y con todas las facilidades del mundo para realizar los tricks más difíciles, aquí llega vuestra oportunidad. Virtual Pool contraataca, y con más clase que nunca.



Seguro que, en general, pocas han sido las veces que habréis jugado al billar y os halláis sentido *los amos de la mesa...* Digamos que meter las bolas donde uno quiere, y cuando uno quiere, no es siempre tan fácil de decir como de hacer. Pero... ¿verdad que os gustaría que eso fuese así? A nosotros también. Virtual Pool 2 no os va a permitir hacer eso, simplemente os va a ayudar a que lo hagáis de la forma más original y libre que se os ocurra. Es más, os echará una mano para que podáis depurar vuestra técnica, y para que aprendáis alguno de los trucos más originales, sencillos y espectaculares... que con algo de práctica podréis acabar ensayando en la realidad. Pero por si esto fuera poco, qué tal echarse unas partidas en la red, o un mano a mano con un colega... Bueno, vamos a verlo todo ello en detalle y al microscopio, que seguro que encontramos más cosas.





Virtual Pool nos ofrece multitud de estilos, reglas y modalidades para jugar al billar

A QUÉ JUGAMOS

Por si no lo habíais notado, Virtual Pool 2 es descendiente de uno de los clásicos del género para PC, que tiene un muy logrado segundo resurgir en esta entrega. Para empezar, y como era de esperar, Virtual Pool nos ofrece multitud de estilos, reglas y modalidades para jugar al billar. Desde el clásico *Straight Pool*, pasando por todas las clases de juegos con 10, 9, 8 e incluso 3 bolas, hasta la modalidad de *Hard Trick*, donde hacer toda clase de filigranas cual profesionales. La pena es que todas las modalidades son las oficiales y auténticas, que nada tienen que ver con las que la mayoría jugamos por ahí. Eso también tiene su aquello, y en bandeja nos lo ponen los chicos de Celeris, creadores de esta réplica de la realidad, para aprender otras formas de jugar al billar.

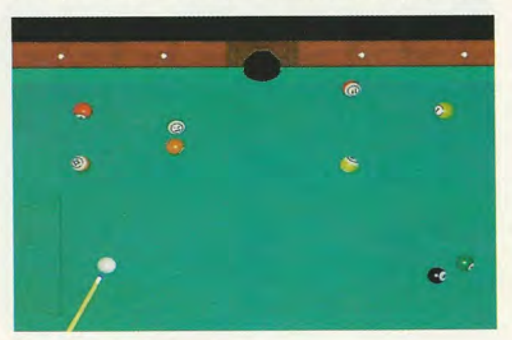


Al iniciar nuestra andadura por Virtual Pool 2, lo primero que haremos será introducir los nombres de los jugadores que deseemos inicien nuestra base de datos personal, y que luego podremos emplear en el juego. Tras ello, se nos presentará el menú principal, lleno de opciones para elegir modalidades, dificultad, y ajustes de la mesa de juego. También podremos elegir rivales humanos o controlados por el ordenador, estos últimos de entre una amplia base de datos con las réplicas virtuales de los mejores jugadores profesionales de billar, pudiendo también consultar sus estadísticas de juego.

Por otro lado, desde el menú principal podremos acceder al de opciones, al de preferencias y al de vídeo; ofreciéndonos el primero tomar decisiones referentes a la propia partida ya iniciada, como pasar el turno, cantar un tiro, empujar la bola o pedir ayuda; configurar el nivel de detalle gráfico y sonoro, o el punto de vista de nuestro oponente, en el caso del segundo; y en el tercero de los casos, ver pequeños ficheros AVI, con secuencias demostrativas sobre cómo ejecutar cierto tipo de tiros, mostrados por Mike Sigel o Lou Butera, ambos son ases del billar.











Así que, por si no os habíais enterado, aquí se juega al billar.

También podemos configurar la mesa y la sala en que se juega la partida

DÓNDE Y CON QUIÉN JUGAMOS

Evidentemente el billar es un juego que se suele disfrutar mucho más cuando es practicado por dos o más personas, donde se enfrentarán las habilidades de todos los participantes. Aunque jugar solos o contra el ordenador nos pueda suponer una fuente de práctica, aprendizaje, e incluso desafío, no hay nada como vacilar a nuestros colegas con golpes y ejecuciones brillantes, que les dejen con la boca abierta. Para ello, Virtual Pool 2 viene equipado, como era de esperar dados los tiempos que corren, con opciones de juego en red, a través de Internet, vía módem, o mediante conexión en serie. Estas opciones aumentan enormemente las horas de juego y disfrute de Virtual Pool, dándonos la oportunidad, sobre todo a los amantes del billar, de jugar contra múltiples rivales humanos con quienes compartir la experiencia, y de quienes aprender nuevos trucos. Por si esto fuera poco, también podremos configurar la mesa y la sala en que se juega la partida, adaptándola a nuestros gustos en función del color de la tabla, el fondo que decora la habitación y otros parámetros más técnicos, como el deslizamiento de las bolas sobre el tapiz, la elasticidad de las bandas o el tamaño de los agujeros o troneras. También podremos variar las reglas de juego, para adaptarlas a nuestro gusto, y por si no nos convencen las modalidades ofrecidas de serie. Finalmente, y para aumentar el realismo de la partida, se podrán añadir efectos de sombreado en la mesa y en las bolas, con lo que se conseguirá un acercamiento aún mayor al billar de verdad. En fin, cualquier parecido con la realidad es puro despropósito.

Y CÓMO JUGAMOS

Virtual Pool 2 nos permitirá realizar todo tipo de efectos y trucos con toda clase de facilidades y lujo de detalles. Realizar un *massé*, que consiste en golpear a la bola desde arriba hacia abajo, produciendo un efecto de parábola tremendo, ya no será ningún problema; hacer saltar nuestra bola por encima de la que nos obstruye el paso tampoco será difícil, aunque tirar la bola fuera es también factible, y por supuesto situar la posición exacta de la punta de nuestro taco en la bola blanca será simplemente una rutina. Si a todo ello le sumamos la precisión de ejecutar el tiro mediante el vaivén de nuestro ratón, la similitud existente entre poseer este juego y poseer una mesa de billar en nuestro salón será prácticamente total. El motor de física empleado en Virtual Pool 2 consigue, por otro lado, simular, casi a la perfección, el comportamiento real de las bolas de billar, por lo que cualquier cosa que aprendamos en el juego será de muy posible aplicación en una partida de billar real. En este sentido, nada como aprender y comprender las estrategias más empleadas ante ciertas situaciones de juego, o realizar algunos de los ejemplos demostrativos propuestos por el programa, y en boca de verdaderos profesionales, como los tiros de escape, los tiros posicionales, tiros *massé*, etcétera. Quizá sea este último el aspecto más interesante de Virtual Pool 2, que consigue aleccionar a cualquier tipo de jugador, ya sea novato o avezado, en las artes del taco, las bolas, y las bandas.

CUESTIÓN DE TRIGONOMETRÍA

Virtual Pool 2 no aporta realmente nada nuevo al género, porque como era de esperar, en el billar ya está todo inventado. Pero comparado con su ya antiguo predecesor, Virtual Pool 2 incluye muchos nuevos extras, y todo el uso de las nuevas tecnologías puestas al servicio de la simulación, que consiguen hacer las partidas tan fluidas y reales como las de verdad. Las múltiples posibilidades que se nos ofrecen, no solo de aprender nuevas clases de tiros, sino de práctica también, consiguen hacer de este producto verdadero material de escuela. Y si por último añadimos las opciones de juego multiusuario, el parecido con la realidad será total. Así que es cuestión de trigonometría que Virtual Pool 2 sea, sin duda alguna, el mejor juego de billar hecho hasta la fecha. ✦





Características	
Sistema mínimo	P90 8 Mb CD-Rom 2X
Sistema recomendado	P166 16 Mb CD-Rom 24X
Aceleradoras	Sí
Multiplayer	Sí

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	90%
Sonido	85%
Jugabilidad	96%
Total	**88%**

Golpe definitivo

DESARROLLADOR	ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	ARCADE 3D

AUTOR: LETICIA KRAHE

Guerras de transformers al punto

BEAST WARS TRANSFORMERS



Resulta que un dia ves tranquilamente la televisión por la mañana y te quedas sorprendida cuando compruebas que emiten una excelente serie de animación por ordenador. No puedes dejar de darle vueltas a la cabeza sobre el juego que se puede sacar de esta idea. Pues bien, el juego ya lo han sacado. El problema es que no cumple con todas las perspectivas que se habían puesto en el mismo. Tal vez, en otra ocasión.

Beast wars transformers, en lo sucesivo BWT, es una de las últimas producciones, que no desarrollos, de EA. Como decíamos anteriormente, se trata de un juego al más puro estilo mechwarrior, es decir, un arcade 3D que mezcla disparos y luchas por doquier. La excusa no importa demasiado, ya lo dijo alguien: "El fin justifica los medios".





A diferencia de juegos anteriores, y como uno de sus datos más significativos, en BWT podremos hacer que nuestro protagonista se transforme en una especie de dinosaurio o monstruo.







Por lo demás, y hablando del concepto y desarrollo del juego, poca cosa. Mechwarrior con más detalles y menos calidad a todos los niveles.
Si bien podremos realizar acciones que en otros juegos del mismo estilo no podemos hacer, no es suficiente como para llamar de forma fuerte la atención del jugador. Lo más importante, tampoco innova de forma relevante en el estilo o conceptos de juego.

En líneas generales, BWT no es un juego complejo de entender o difícil de jugar. Buenos efectos, buenos movimientos, buenos gráficos que, como decíamos, sin ser increíbles cumplen con su cometido, y un tema de juego original. También es importante hablar de la acción, que es rápida, lo cuál es de agradecer para aquellos a los que les tire el estilo más consolero, y buenos sonidos tanto en lo referente al aspecto de los efectos como al de la banda sonora. Por lo demás, muchos enemigos, muchos mapas diferentes y muchos modos y tipos de juego ayudan a aliñar un producto que, se le meta lo que se le meta, no va a cambiar mucho (aunque sólo sea por el tipo de juego o concepto elegido).

Pensamos que BWT es un juego sin grandes aspiraciones que pretende únicamente cubrir una cuota de mercado en la que EA no se había metido hasta el momento y podría tener ganas de hacerlo, los arcades de acción 3D no tendrán su buque insignia en BWT, pero sí un desarrollo que puede ir con la cabeza bien alta. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIPLAYER	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	70%
ADICCIÓN	70%
JUGABILIDAD	70%
TOTAL	70%

LAS MÁQUINAS HAN CAÍDO


MERCURIO
Consultores y Auditores de Telecomunicaciones
SOLUCIONES
DE ALTO NIVEL EN
TELECOMUNICACIONES
DISEÑO WEB
ACCESO A INTERNET
WWW.MERCURIO.NET
TEL (91) 360 20 55 - FAX (91) 360 21 75

DESARROLLADOR	GROLIER
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	ACCIÓN/ESTRATEGIA

AUTOR: ALAN WILDER



Conflicto en el Sistema Solar

XENOCRACY

Grolier Interactive nos ofrece de manos de Ubi Soft uno de los productos estrella de esta temporada. Por supuesto, estamos hablando de Xenocracy, el juego de combate espacial más ambicioso jamás creado para PC. Además, también están preparando la versión para Playstation.







Xenocracy es un juego de combate espacial ambientado en un futuro muy lejano. Eres el comandante de un escuadrón de elite de la UPN, y estás encargado de mantener la estabilidad entre las cuatro superpotencias del Sistema Solar. Estas naciones –Tierra, Venus, Marte y Mercurio – luchan por el control de las colonias mineras de Lycosita, en las afueras del Sistema Solar.

La labor de la UPN es intervenir donde sea necesario para limitar los ataques. La naturaleza de las relaciones interplanetarias también requiere que la UPN actúe para ayudar a un planeta ante los otros, dependiendo de la situación.

Como no hay suficiente personal tienes que escoger las misiones en las que actúas cuidadosamente.

Podemos jugar en dos modos: arcade y simulación. En el modo arcade tenemos que disparar contra todo lo que se mueva, y en el modo de simulación hemos de trazarnos una estrategia, así como controlar las investigaciones, compra de naves, etcétera. En este último modo también podremos escoger las misiones que volaremos, por supuesto con el máximo de los cuidados para poder ayudar al equilibrio de los planetas. Además de en estos dos modos, podremos jugar online, lo que significa que podremos luchar con nuestros amigos a través de Internet, red o módem. El límite de personas con las que podremos jugar online es de ocho.

Las misiones son creadas aleatoriamente dentro de más de 70 localizaciones. Esto quiere decir que nunca tendremos dos partidas iguales. Podremos jugar en el espacio profundo, en la superficie de los planetas, etcétera. Las misiones disponibles son realmente interesantes y nos mantendrán pegados a nuestros teclados durante horas y horas. Pueden dividirse en ocho tipos distintos, como por ejemplo atacar un convoy, defender minas, capturar alienígenas y más.

VIAJEROS GALÁCTICOS

Dentro del juego, tendremos total control de la nave, pudiendo incluso redireccionar el flujo de energía de las baterías hacia los láser o hacia el escudo de la forma que queramos. Esto, unido a la rapidez del juego, le da una sensación total de realismo. Realmente nos sentiremos como si estuviésemos salvando la galaxia.

Podremos escoger nuestra nave entre numerosos modelos. También podremos actualizarla con más de 36 elementos, entre armas y demás mejoras, según vayamos avanzando en el juego. Esto nos proporcionará una serie de ventajas a la hora de defender nuestro Sistema Solar.

En el aspecto gráfico, si contamos con una de las nuevas tarjetas 3Dfx, dispondremos de unos gráficos realmente alucinantes. Podremos controlar muchos aspectos gráficos, como por ejemplo definir totalmente el aspecto de HUD, es decir del cuadro de información de vuelo.

Las explosiones y demás efectos gráficos estarán a la orden del día. Baste con decir que en













la primera partida, lo que más me impresionó fue una nebulosa a 16 bits de color. Moverse por ella fue realmente espectacular.

También veremos los cada vez más típicos lensflares – cada vez hay más 3Dfx –, es decir, las aureolas que se ven en la pantalla cuando estamos cerca de un foco de luz.

Veremos más de 50 modelos 3D diferentes, entre naves y monstruos, todos ellos perfectamente diseñados para dar la mayor impresión de realismo.

Además cuenta con un gran número de secuencias cinemáticas, con más de dos horas de vídeo.

Los menús son muy claros y precisos. Cuentan con un gran número de opciones, pero todas muy visuales. En el modo de simulación podremos escoger un gran número de opciones, así como incluso ver la historia de los diferentes planetas y culturas.

El sonido es totalmente 3D. Nos sentiremos como si realmente estuviésemos inmersos en la lucha espacial. Tiene una gran cantidad de efectos de sonido, como explosiones, motores de las naves, etcétera.

Si situamos bien nuestros altavoces, y sobre todo si contamos con altavoces 3D, notaremos cómo los sonidos nos vienen de todas las partes de la habitación, indicándonos auditivamente dónde se encuentran nuestros enemigos, de dónde vienen las explosiones, etcétera.

Entre los sonidos, también es destacable que podamos oír los objetivos de nuestra misión contados de la boca de nuestro jefe.

La jugabilidad es muy buena, ayudada por un perfecto control de joystick. Incluso permite el uso de los nuevos joysticks Force Feedback, con los que podremos sentir en nuestra carne la dureza de los combates espaciales. Hay que tener en cuenta que, como en la mayoría de los simuladores, los controles se encuentran invertidos. Esto es, que cuando tiremos de nuestro mando hacia arriba nos dirigiremos hacia abajo y viceversa. Os puede costar un poco acostumbraros a eso al principio, pero después de un par de partidas lo encontraréis de lo más natural del mundo.

¡CONTROL ABSOLUTO!

El único punto flaco de la jugabilidad es la cantidad de teclas que tendremos, un total de 70. Por supuesto, no las usaremos todas, pero alguna que otra vez tendremos que repasar el manual en busca de la combinación de teclado que necesitemos en ese momento.

En la opción multijugador podremos jugar a través de cualquier tipo de conexión –red, Internet o línea telefónica. Dentro del modo multijugador podremos escoger entre varios tipos de acción. Estos son Deathmatch, Team Play, Base Defence y Tag. En el modo Deathmatch tendremos que luchar uno contra otro, intentando destruirnos mutuamente. En Team Play, sin embargo, colaboraremos para intentar acabar con el enemigo. Base Defence se basa en la defensa de nuestras propias bases, y por último en el modo Tag podremos ir por libre.

Se está pensando incluso en crear una serie de competiciones a través de Internet. Incluso muchos cibercafés podrán contar con una sección en la que podremos competir con el Xenocracy, según nos han contado. Esto, unido a la necesidad que tiene la gente de luchar entre sí (recordemos el caso del famoso Quake), hará que este juego se extienda de forma sobrecogedora.

Las necesidades para poder jugar tampoco son muy excesivas. Basta contar con un Pentium 133 y 16 megas de memoria, así como con una tarjeta de vídeo con un mínimo de dos megas. Por supuesto, si además contamos con una tarjeta aceleradora 3Dfx, el cambio que experimentará el juego es algo impresionante.

En resumen, éste es un juego altamente recomendable. Su jugabilidad es enorme, y la adicción no tiene límites. Realmente ha aprobado con nota. ✦



Características	
Sistema mínimo	P133, 16 Mb
Sistema recomendado	P166, 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	85%
Sonido	70%
Jugabilidad	90%
Total	**84%**

Algo más que pura acción

DESARROLLADOR	▶	ELECTRONICS ARTS
DISTRIBUIDOR	▶	ELECTRONICS ARTS
GÉNERO	▶	ESTRATEGIA

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

Batallas campales

WARHAMMER: DARK OMEN



Cuando la compañía Workshop sacó al mercado un revolucionario juego de mesa basado en las guerras de Warhammer nunca nos podríamos haber imaginado que iba a tener continuación en el mundo del PC con la primera entrega, a manos de Mindscape, de Warhammer: Shadow of the Horned Rat.





En el mundo de Warhammer siempre ha proliferado todo tipo de razas, desde los hombres, pasando por los orcos, duendes, elfos y enanos. En las oscuras tierras de Warhammer se podía llevar una vida relativamente en paz, bueno, alguna trastada de los orcos por su afán de conquistarlo todo, pero vamos, podíamos decir que se sobrellevaba la existencia entre las distintas etnias.

Pero seguir así era algo anómalo, esa armonía se rompe cuando los hombres rata de Skaven traman sus injurias e intentan arruinar al mundo con sus malas y putrefactas intenciones. Y desde los lejanos polos del mundo, denominados los Reinos del Chaos, van a marchas forzadas los ejércitos de demonios, guerreros y muertos vivientes a plantar el mal allá por donde pasen.

En Dark Omen tomarás el mando del comandante Morgan Bernhardt, jefe del ejército mercenario. Obtendrás el mando sobre los regimientos de infantería, caballería y ballesteros. Al igual que controlarás el poder de la magia de los hechiceros o la destrucción causada por la artillería. Y en el modo multijugador podrás darte el gustazo de elegir a cualquiera de las tres razas que pueblan las tierras oscuras. Tu misión será la de parar los pies a los ejércitos de Skaven.

La batalla será dura, tus hombres no lo van a tener fácil para tal misión, no contarán con experiencia ni armas, pero poseerán una valentía, destreza y agallas que ningún ejército haya tenido jamás. Pero, según vaya pasando la batalla y tus hombres aniquilen tropas enemigas con el menor número de bajas posibles, les llenará de valor, experiencia y dinero. Y en la opción expediente de tropa podrás utilizar el oro ganado en batalla como pago a sus servicios para mejorar tus unidades.

Obtendrás el mando sobre los regimientos de infantería, caballería y ballesteros

CUESTIÓN DE TÁCTICA

Lograr introducirse en una batalla y luchar contra las hordas enemigas es fácil, teniendo en cuenta la cantidad de movimientos que tiene. Tanto la magia como los hechizos y las diferentes formaciones de tu escuadrón, serán puntos muy a tener en cuenta durante toda la aventura. En tu destacamento no habrá un flanco que no pueda ser oteado, mediante un movimiento de rotación de pantalla, divisarás todos los costados. Esto te será de gran ayuda para no ser sorprendido por la espalda. Ampliar mediante un zoom, estimular la fuerza de un hombre, retirarse a tiempo antes de que acaben contigo, colocación de los regimientos, líneas de mira, cargas contra enemigos, etcétera. Un sin fin de movimientos que nos recuerdan a juegos como Myth, the Fallen Lord.

Un apartado sobresaliente de Dark Omen son los hechizos a realizar. En el mundo de Warhammer la magia existe en todas las cosas, ya estén vivas o muertas. El medio más utilizado por un hechicero para lanzar su hechizo son los Vientos de Magia. La energía mágica de un hechicero se filtra a través de un mundo material dividido en ocho cualidades. Esta magia produce una visión policromática de vientos y nubes arremolinadas que soplan de Norte a Sur filtrándose en la tierra y en las rocas. En Warhammer existen varios tipos de magia, en Dark Omen podremos contar con cuatro; Brillo, Hielo, Waaagh y oscuridad.

Nuestro regimiento no solo dispondrá de estos brujos, sino que también habrá una serie de unidades guerrilleras a contar. Una de esas unidades son los inestimables arqueros, que sus lugares favoritos son las cotas altas o las montañas. La Caballería Grudgebringer, que ostenta una espada con todo el poder de la magia, una poderosa espada con inscripciones mágicas a lo largo de toda su hoja, grabadas hace miles de años por un hechicero de la magia brillante.

UNIDADES

Como el comandante Bernhardt en la primera misión, comenzarás con este grupo de hombres:

Caballería Grudgebringer: son el núcleo del temido ejército de mercenarios que toman su nombre de la espada Grudgebringer. Son totalmente leales a su comandante Bernhardt. Son diestros en el combate y cabalgan en poderosos caballos de guerra. Utilízalos cargando contra las formaciones enemigas.

Caballería Grudgebringer

Infantería Grudgebringer: mercenarios, combatientes y expertos, con mucha experiencia. Les guía el sargento Gunther Schepke. El segundo de Bernhardt. Un poco lentos en sus movimientos y enemigos declarados de los Piel-Verdes, aunque ten cuidado al enfrentarlos a los Nomuertos.

Los Ballesteros: armados con potentes ballestas que llegan a tener un gran alcance, aunque necesitan una línea de mira muy concreta para alcanzar su objetivo. Solamente pueden disparar los ballesteros de la primera línea. Utiliza la formación en la que más hombres puedan disparar desde esa posición. Y no pongas a ninguna de tus unidades delante de ellos cuando estén disparando, porque causarás bajas entre tus filas.







Sus consecuencias en la batalla cuerpo a cuerpo son mortales. Y el ejército cañonero será un arma también peligrosa en las trifulcas que se monten.

El mal uso de todo el armamento y de tus brigadas provocará que su número vaya disminuyendo. Pero también se podrán adquirir y vender tropas, armas y blindajes, según el oro que poseas.

EL HEREDERO

Al igual que en Warhammer: Shadow of the Horned Rat, la jugabilidad será la misma. En aquella entrega a los chicos de Mindscape les fue de maravilla y por eso Electronic Arts no ha querido cambiar ni un ápice en lo referente al modo de juego. En lo que sí se ha visto una mejora sustancial ha sido en la interfaz, mejorado el motor gráfico a tal efecto que se le han añadido unos vídeos introductorios de gran calidad gráfica. Todo ello siendo utilizado con el hardware 3D y la tecnología MMX.





El sonido, elaborado minuciosamente, ha contado con la colaboración de los Estudios Pinewood

El sonido está elaborado minuciosamente, y para la versión original Electronic Arts ha contado con la inestimable colaboración de los Estudios Pinewood, famosos por hacer llegar su virtual sonido al mundo del PC y al del celuloide. Además, en nuestro país saldrá traducido íntegramente al castellano.

Warhammer: Dark Omen será un título a tener en cuenta dentro del mundo de la estrategia, aunque se tendrá que ver las caras con juegos como Myth o Age of Empires 2. ✦





ESTRATEGIA

Para ganar en el campo de batalla no sólo hay que gritar: ¡¡¡ al ataquer !!!

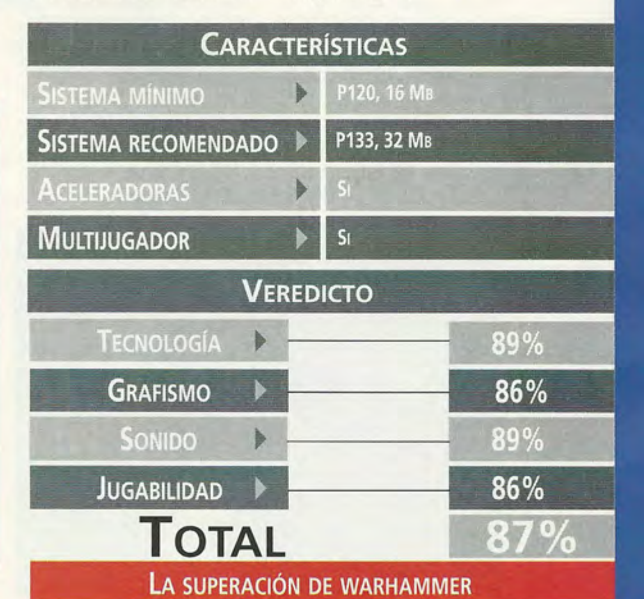
Debes elaborar la estrategia que mejor resultado te dé con el enemigo al que vayas a atacar.

La primera y más importante es intentar atacar a tus contrincantes siempre que puedas por los flancos o la retaguardia, pues las bajas serán mayores que si lo haces de frente.

Asegúrate de que tus regimientos de balística (flechas, ballestas, artillería, etcétera) hayan dejado de disparar cuando su regimiento objetivo entre en una refriega, o sufrirás bajas dentro de tus fuerzas.

Esconde a tus regimientos tras los edificios y árboles, para lanzar ataques sorpresas sobre el enemigo que no te verá, a medida que pasa. La emboscada es el arte de la guerra que mejor resultado da.

Acaba con los enemigos que más daño puedan hacerte en cuanto los localices. Éstos son los hechiceros y las unidades balísticas enemigas.



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P120, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	89%
GRAFISMO	86%
SONIDO	89%
JUGABILIDAD	86%
TOTAL	87%

LA SUPERACIÓN DE WARHAMMER

DESARROLLADOR	SSI
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: ALAN WILDER

Llegaron los más valientes

SOLDIERS AT WAR

No, no pienses que estás ante un nuevo episodio de X-COM ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Se trata de lo nuevo de SSI en juegos de estrategia táctica. Muy parecido a la fantástica saga que creara Microprose, Soldiers at War nos traslada a la vida cotidiana de los soldados en la II Guerra Mundial.





Una vida cotidiana que seguramente no tendría nada de aburrida. Muy al contrario, se trataba de una vida bastante lastimosa para el que la llevara, sobre todo para el soldado que tenía que soportar al pesado del oficial de turno.

Pues bien, en esta nueva superproducción de SSI tendrás la oportunidad de conocer "in situ" cómo era la vida cotidiana de un grupo de soldados durante el transcurso de las misiones que tenían que realizar para llevar a buen término la II Guerra Mundial, pero claro, para el lado de los americanos.





EN COMBATE

Soldiers at War es un juego basado en turnos que debe mucho a la filosofía planteada por X-COM, trasladando el escenario del futuro a la II Guerra Mundial y los extraterrestres a los nazis, que resultan lo mismo de peligrosos. Las armas son distintas, pero resultan igualmente mortíferas, pues aquí no se trata de disparar a lo loco sino de preparar las cosas muy cuidadosamente.

El juego contiene 18 misiones tipo campaña y 15 escenarios donde puedes ir conociendo al detalle todos los pormenores del juego. Nuestro consejo es que empieces siempre con los escenarios tipo campaña y comiences a meterte posteriormente con los escenarios, ya que éstos tienen una dificultad mucho mayor.

El juego también incluye un editor de escenarios, algo ya imprescindible, que vendrá de maravilla para todo aquel que sea "forofo" de este tipo de juegos y se resuelva todos los niveles que le vengan a la cara.

TECNOLOGÍA ANTICUADA

Ha llegado la hora de la verdad con Soldiers at War. ¿Cómo podemos criticarlo? ¿Es bueno o malo? Pues a decir verdad no es malo, pero tampoco cumple con todas las esperanzas puestas en él. Es decir, que si te gusta X-COM o Jagged Alliance encontrarás muchas similitudes con Soldiers at War, pero habrá otras cosas que te decepcionarán ... y bastante.

En primer lugar está la tecnología y los gráficos utilizados para el juego. Si Soldiers at War hubiera salido hace tres años, hubiese sido impresionante en muchos de sus aspectos, pero da la impresión de que, como ocurre con otros juegos de SSI, han sido descuidados a propósito en este aspecto, como si estuvieran reservados sólo para los más puristas.

Y es que la resolución utilizada es bastante buena, pues puede variar desde 640x480, 800x600





¡VAYA CARETOS!



Aquí tienes a los tipos que conformarán tu escuadrón de combate. Como puedes ver tienen todos caras "angelicales" y de buenos chicos. Ya en serio, bajo su pellejo encontrarás a los tipos más duros del ejército norteamericano y con los mayores recursos para sobrevivir. Como suele ocurrir en los buenos juegos de rol, una buena combinación de soldados puede dar lugar a un buen grupo o a un desastre. Debes estudiar muy bien cada misión y elegir los que te parezcan más adecuados, por supuesto equipándoles adecuadamente.



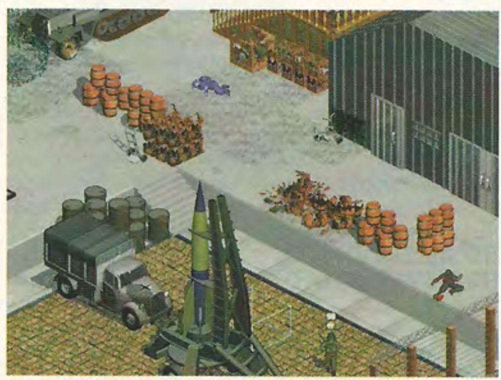






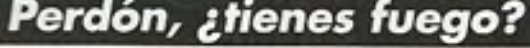






Un típico paisaje nazi con misiles V-2





Perdón, ¿tienes fuego?

hasta 1024x768, aunque para esto necesitaríamos un poderoso 233 MMX con al menos 32 Mb de RAM para que pudiera "por lo menos" ir funcionando. Pero más bien es por razones de índole de movimiento del monitor.

En cambio, el interfaz y las misiones están muy bien desarrolladas. Se nota que el equipo desarrollador que participa en SSI son unos expertos en los juegos de estrategia, y saben lo que se llevan entre manos, pero a veces apetece que saquen productos "atractivos" y que cuenten con la misma "inteligencia" que los actuales.



La forma de empezar una misión o campaña es prácticamente idéntica a otros juegos de similares características. Tras un menú bastante simple, todo hay que decirlo, tenemos que elegir a nuestro grupo de "valientes" de una larga lista. Por supuesto, dependiendo de la misión que nos toque, así será la selección de soldados. Algunos son unos expertos en explosivos y otros en el ataque por sorpresa. La gracia del juego consiste en "eso" precisamente, saber con quién puedes contar.

Ya estamos en el juego. Es por turnos y en cada uno, tienes que dar las órdenes oportunas a tus soldados y que éstos puedan sobrevivir gracias a tus decisiones.

Así a primera vista parece fácil la cosa, pero te podemos asegurar que no, ya que afortunadamente, la inteligencia artificial del juego es una de sus mayores bazas y tendrás que exprimirte todo el coco para poder cumplir algunas de las misiones, pues tienen una dificultad endiablada.

Con todo lo anterior, decir que Soldier at War es un juego que tendrá su buen número de seguidores, pero que adolece de una buena cantidad de fallos técnicos que le hacen bajar terriblemente la nota. Algo que no toda la gente se puede permitir el lujo de fallar. ✦

Características	
Sistema mínimo	P90, 16 Mb
Sistema recomendado	P166, 32 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	80%
Sonido	70%
Jugabilidad	80%
Total	**75%**

Podía haber llegado a mucho más

DESARROLLADOR ▶	TERRATOOLS
DISTRIBUIDOR ▶	MICROSOFT
GÉNERO ▶	ARCADE/ESTRATEGIA

La estrategia hecha arcade

URBAN ASSAULT

AUTOR: JUAN SUÁREZ



Microsoft no se da por vencido y es ahora cuando empieza a atacar con más fuerza que nunca. Sus anteriores títulos en el sector de los videojuegos, que no destacaban especialmente en nada más que por ser clónicos de otros juegos, se están empezando a ver relegados por los nuevos lanzamientos de este monstruo de la industria informática.



¿Os imagináis jugar a títulos como Command & Conquer o Star Craft, pero en 3D en vez de con *sprites*, y con la posibilidad de ponerse al mando de cualquiera de las unidades controladas desde un punto de vista subjetivo?

Pues eso es exactamente lo que, a priori, nos ofrece Urban Assault, la última creación de Terratools, editada y distribuida por Microsoft. Aunque ya existían algunos "intentos" similares a éste, donde se combinaba la estrategia clásica con la acción 3D en primera persona, podríamos decir a las claras que Urban Assault ha ido más allá del mero intento, y ha sobrepasado con creces el listón, innovando realmente en el género, o al menos asentando nuevas características y posibilidades. Pero antes de nada, conozcamos primero un poco de la historia que envuelve a este juego...

EL GRAN ERROR...

Nos encontramos en el año 2017 y el planeta entero se encuentra en guerra...(hasta aquí todo típico). Después de "El Gran Error", la muerte de los océanos, la destrucción de la atmósfera, el uso desproporcionado de armas nucleares y el repentino y comprensivo interés de los gobiernos en crear "ciudades burbuja" donde refugiar a los restos de la humanidad libre, apiñando personas como en latas de sardinas, las cosas no han vuelto a ser las mismas...

Por si esto fuera poco, nos empezamos a ver atacados por razas alienígenas venidas de otros planetas, en busca de un nuevo hogar (estos nos llevan unos cuantos años de adelanto en lo que a destrucción del hábitat se refiere), y de otro lado, las gentes del planeta Tierra se encuentran divididas en tres frentes, echándose la culpa unos a otros por todo lo sucedido y, en definitiva, enfrentados y luchando entre ellos.

En medio de todo este embrollo nos encontramos nosotros como "el elegido" para controlar las bastas fuerzas militares, aunque no tan desarrolladas como las de los alienígenas, con que cuentan los sobrevivientes abanderados del único vestigio democrático que resta en el planeta. Para ello, y debido a la total robotización que tienen las múltiples unidades militares, se nos ha hecho un implante cibernético, gracias al cual controlaremos de forma absoluta todos los elementos militares.

Así pues, y en resumidas cuentas, tenemos a cinco bandos: La Resistencia, a la cual pertenecemos y que se proclama ser el único frente que defiende la libertad y la democracia (¡qué loable!); Los Ghorkovs y Los Taekasts, que son el resto de la humanidad y que nos culpan del desastre ambiental y político que dio lugar a "El Gran Error" (a saber qué habrán hecho ellos que no hayamos hecho nosotros...); y, por último, los dos bandos alienígenas, es decir, Los Mykonians, que desean exterminar a toda costa la raza humana para tener un planeta en el que vivir... solos... y Los Sulgogars, que son una especie de seres "vegetales" y que, aparte de ser los más avanzados tecnológicamente, ven a los humanos como un fertilizante estupendo... (¡Genial!, justo lo que siempre deseamos ser: Plantavit).

3D AL SERVICIO DE SU MAJESTAD

Era evidente que más tarde o más temprano los juegos de estrategia se iban a ver invadidos por las nuevas tecnologías de programación 3D.

Pero lo que nadie sospechaba era que esto implicaría una nueva forma de jugar a los programas de estrategia. La verdad es que, en parte, no sorprende a nadie, porque pese a tratarse de títulos de estrategia, la forma en que se muestra, que no desenvuelve, la acción es completamente similar a la de los juegos de acción 3D.

Urban Assault demuestra, sin ningún tipo de complejo, que las 3D y la estrategia no están reñidas, sino que se complementan... ¿Qué tal enviar unas cuantas unidades a luchar al frente de la batalla, y de paso hacernos con el mando de una de ellas para hacer "más inteligente" y divertido, si cabe, nuestro ataque? Esto es justamente lo que nos permitirá Urban Assault. Por un lado, podremos ir creando nuevas unidades e ir haciendo "*upgrades*", así como crear nuevas construcciones, y tal y como lo haríamos en Command & Conquer o cualquier otro juego clásico de estrategia.

Es más, si lo de seguir de cerca la acción en plan arcade no nos va mucho, podremos jugar como lo haríamos con cualquier otro juego de estrategia. Pero, por otro lado, si nos atrae la po-





sibilidad de meternos de lleno en la acción, a la par que controlamos el crecimiento de nuestro ejército y la forma en que éste se distribuye y ataca o defiende, Urban Assault nos lo pone en bandeja...

LAS ARMAS CON QUE CONTAMOS

A nuestra disposición tendremos hasta 15 unidades de combate entre tanques, jeeps, torretas, helicópteros, y aviones, por mencionar algunos, todos ellos en múltiples versiones y de variadas características. Éstas suman hasta un total de 50 unidades, si añadimos las de los ejércitos enemigos, que estarán a nuestra disposición en la, oh sí, modalidad de juego *multiplayer*...

Evidentemente, cada ejército cuenta con las unidades análogas a las de los demás ejércitos, pero no por ello idénticas en características. Según qué bandos, ciertas unidades tendrán más peso a la hora de definir un ataque por aire o por tierra y, desde luego, todas ellas serán perfectamente distinguibles, según el ejército al que pertenezcan.

Pero en el caso en que nos vayamos a enfrentar solitos a toda esta escoria humana e *intergaláctica*, las unidades de La Resistencia nos serán más que suficientes, teniendo la oportunidad, además, de conseguir nuestros objetivos de más de una forma. Los chicos de Terratools han ideado un curioso sistema por el cual acabar el juego es posible de muy diversas formas. Y, ¿cómo es esto posible en un juego de estrategia? Pues, muy fácil.

LA "TÉSNICA"

Urban Assault cuenta con un gran aspecto gráfico, que se ve ampliamente apoyado por la programación de unas potentes *engines*, o motores, 3D y de Inteligencia Artificial. Como podréis apreciar en las imágenes que acompañan a este artículo, el cielo abatido que adorna y ambienta el escenario es digno de admiración, por no hablar de los más de 100 tipos de edificios y construcciones distintas, listas para ser destruidas por nuestras unidades si fuera necesario, o aunque no lo fuera... El aspecto fantasmagórico y de holocausto nuclear que nos rodea nos pone realmente en situación, sensación ésta que se ve reforzada por el sonido ambiental 3D y los efectos de sonido. Sin duda alguna, y tal y como reconocen los autores de Urban Assault, el parecido con Populous y Magic Carpet no es mera coincidencia.









Urban Assault hace gala de poseer uno de los mejores motores gráficos 3D disponibles

Su propósito fue el de sacar toda la espectacularidad gráfica de Magic Carpet y aderezarla con el estilo estratégico de juego de Populous. Por otro lado, y retomando el tema de la programación, Urban Assault cuenta, como decíamos al principio, de un potente motor 3D que consigue mover con suma fluidez todas las unidades en pantalla, que en ocasiones superan la treintena... y todo ello aliñado con múltiples efectos de transparencia, luces dinámicas, sistemas de partículas, etc...

Cosa aparte es el motor de Inteligencia Artificial, que consigue gestionar con suma eficiencia a más de 250 unidades simultáneamente, sin verse por ello reducida la capacidad de rendimiento de nuestro ordenador. Así pues, y como habréis podido observar hasta el momento, Urban Assault, y con él Microsoft, tiene verdaderos elementos de peso para hacerse con un buen pedazo del pastel.

NUESTRA OPINIÓN

Ahora le toca el turno a la crítica incisiva... No todo iban a ser virtudes, ¿no? Bueno... en nuestra opinión Urban Assault logra innovar en el género de la estrategia, añadiendo una nueva dimensión, como es la acción 3D en primera persona.

Y decimos que logra innovar, pese a que otros lo han hecho ya antes que él, porque es la primera vez que vemos que ambos estilos están correctamente ensamblados para dar lugar a un todo, y no a dos juegos distintos dentro de uno... Aun así, este mismo hecho, el de combinar dos estilos tan dispares, implica cierta complejidad a la hora de controlarlo todo. Y desde luego, Urban Assault no iba a escapar a esta situación... Aunque se ha intentado simplificar al máximo la forma en que se pasa de un estilo a otro de juego, sigue siendo harto lioso, que no difícil, conseguir que no se nos monte un algarabío de unidades, que persiguen a su jefe de escuadrón cuales pollitos a mamá gallinita... Pese a ello, este título ha logrado dar un sólido paso al frente en lo que a innovación en el género se refiere. Esperemos que el público le dé la razón también. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P120, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	92%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	87%

UN BUEN EJEMPLO DE LA 3D.

DESARROLLADOR	E.A.
DISTRIBUIDOR	E.A.
GÉNERO	AVENTURA/ACCIÓN

AUTOR: LETICIA KRAHE

Paranoia demencial

QUEEN: THE EYE



El programa que nos ocupa tendría una difícil definición si se tratara de englobarlo dentro de algún concepto conocido, y bien es cierto que si tuviéramos que encontrar una definición para Queen: The Eye, la mejor, sin lugar a dudas, sería la de demencial.

Mejor pensado... Hemos encontrado un término que podría valer para definir este software, porque eso sí que lo es, seguro, y se trata de despiste interactivo. El primer programa en soporte PC que es capaz de hacer que un usuario que juega más de hora y media no sepa a lo que ha jugado ni lo que ha hecho exactamente.

Queen: The Eye es un programa basado en la filosofía de Queen, el grupo musical, tomando como punto de partida para el concepto de juego la frase de "para creer hay que ver".

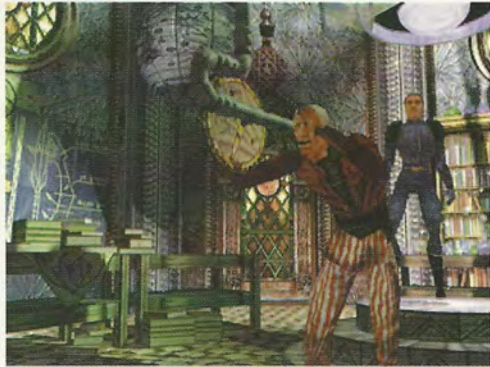
Sin saber muy bien a qué viene y, por supuesto, cómo de un concepto tan sumamente absurdo alguien es capaz de extraer un videojuego, nos conformamos intentando comprender qué es exactamente este juego.

Básicamente es una mezcla, a la que los autores definen como experiencia interactiva basada en la obra de Queen, mezclando fases de lucha, de resolución de puzzles, de habilidad...









y ahora viene la pregunta que se hace un usuario normal, el típico que juega a otras cosas más sencillas como Duke Nukem, Quake o Command & Conquer, y que no es licenciado por la Universidad de Oxford en Comprensión e Interpretación de software lúdico y master de Cambridge en Analítica y logística del comprador de software.

"¿Qué tienen que ver los churros con las merinas?", nos preguntamos nosotros. ¿Por qué existen a estas alturas lanzamientos como éste? Caros, incomprensibles a la mente de cualquier usuario con un cociente intelectual inferior a 200, técnicamente mediocres y amparados en cualquier tema que no tiene que ver ni directa ni indirectamente con la historia del juego ni con el propio mundo de los videojuegos.

Queen: The Eye es el ejemplo vivo de cómo alguien puede hacer un simulador de mosca en baja resolución, para tarjetas gráficas EGA, y venderlo. Además bien, que es lo más increíble.

¿QUÉ ES ?

Vamos a intentar responder a tan ardua pregunta tratándose de un programa como éste.

Para empezar, Queen: The Eye no pretende estar entre los conceptos de juego que se pudieran calificar como "definidos", sino que intenta salirse un poco alegando











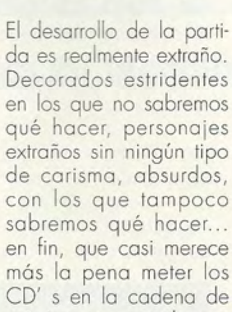




ser una especie de aventura paranoide y psicodélica que mezcla todo tipo de eventos singulares para intentar mantener el interés del usuario. Si tal vez, en vez de introducir más de 200 fragmentos de música de Queen, según reza en la caja del juego, hubieran metido la banda sonora de *Pesadilla en Elm Street* y todos los diálogos de Freddy Krueger, y hubieran titulado al programa HellRaiser, todo hubiera tenido más sentido.

Tal vez, llegados a estas alturas, alguien pudiera estar pensando que nos pudiéramos pasar de ácidos en el comentario, pero es que no nos gusta que un usuario invierta en un videojuego más de siete mil pesetas en el mejor de los casos, y al llegar a su casa encuentre más diversión en romper las puertas a cabezazos mientras se rasca el bolsillo viendo que le faltan siete mil pesetas y mordiendo las zapatillas compulsivamente durante el ataque de nervios provocado por la adquisición de software lúdico.

Y es que como la gente espera que el mercado en España crezca si, por algún casual, un padre despistado le regala esta joya a su querido hijo... Creemos que si le regalara cinco cajas de nolotil sería mejor, y es que, volviendo al tema, no está bien que la gente que diseña juegos se fume el césped de su jardín antes de ponerse a pensar.



Queen: The Eye, como decíamos, mezcla partes de aventura, o algo parecido, en la que tendremos que guiar al protagonista a través de cinco mundos diferentes, a cada cuál más extraño, conociendo a personajes y luchando con ellos o intercambiando información.

El programa es 3D y han utilizado la engine Bender para su elaboración. Los escenarios y personajes cuentan con muy pocos polígonos y están animados a partir de sistemas de captura de movimiento, vuelvo a repetir, según reza en la caja, porque pienso que con el biped de 3DSMax y, a pelo, se pueden conseguir mejores animaciones que las que incorpora como primicia Queen: The Eye.

El desarrollo de la partida es realmente extraño. Decorados estridentes en los que no sabremos qué hacer, personajes extraños sin ningún tipo de carisma, absurdos, con los que tampoco sabremos qué hacer... en fin, que casi merece más la pena meter los CD' s en la cadena de música y escuchar a Queen. Eso si te gustan.



En cuanto a lo mejor del juego, podríamos destacar que a alguien le pudiera parecer tan raro, tan raro que incluso le hiciera gracia (alguien pudiente, desde luego); y como lo peor, que no tiene ni pies ni cabeza, es caro, no propone ningún tipo de reto ni de interés al usuario, y con la oferta que existe actualmente dentro del campo del software lúdico podría decir, en menos de un minuto, al menos 100 títulos que adquiriría antes que el que nos ocupa en estos momentos.

En definitiva, no se puede hacer un juego que base toda su fuerza en una campaña de marketing, en un nombre, o en la capacidad de inversión de su distribuidora.

¿Habíamos dicho que es muy raro? ✦

Características

Sistema mínimo	P100, 16 MB
Sistema recomendado	P200, 32 MB
Aceleradoras	Sí
Multijugador	No

Veredicto

Tecnología	40%
Grafismo	40%
Sonido	55%
Jugabilidad	80%
Total	**54%**

Un fallo gordo

Desarrollador	▶	E.A.
Distribuidor	▶	Electric Arts
Género	▶	Juego de mesa

AUTOR: LETICIA KRAHE

¿Ganaréis la Copa?

MONOPOLY

Se trata del juego de mesa más conocido del mundo, Monopoly, aunque es una versión un tanto especial porque en esta ocasión un monopoly en torno al fútbol.



Electronic Arts (EA) nos ha vuelto a sorprender con esta especial versión de Monopoly. A todos aquellos que os tiréis las horas muertas jugando al Monopoly, y además os encante el fútbol, éste es el juego de vuestros sueños.

En esta versión vamos a encontrar unas pequeñas diferencias en cuanto a reglas de juego, fichas, tablero y otras.

La primera diferencia es que en lugar de tener las fichas clásicas de juego manejaremos a jugadores de fútbol. Es lógico, ¿no?

Otra diferencia que vamos a encontrar es que las propiedades que podamos comprar no van a ser las calles de Madrid sino los terrenos de juego de los equipos nacionales de fútbol. Por tanto, en lugar de construir casas y hoteles, lo que construiremos para mejorar nuestras propiedades serán gradas y estadios. Las cuatro estaciones que aparecen en el tablero clásico de Monopoly pasan a ser los cuatro campos principales de Francia para el Mundial 98.

La última diferencia es que las tarjetas de Caja han sido reemplazadas (sólo en nombre) por "en casa", y las de Suerte por "fuera de casa" (se utilizan de la misma manera).



Aparte de todas estas diferencias hay dos nuevas innovaciones. Cada vez que paséis por la casilla de salida se activará al azar una de las dos reglas que han añadido: eliminatorias o lanzamiento de penalti. ¿Qué es esto?, os estaréis preguntando. Si os tocan las eliminatorias, el ordenador seleccionará (también al azar) dos equipos del tablero simulando un partido entre ellos, el equipo que gané ascenderá posiciones y el que pierda descenderá. De este modo, si has comprado los equipos más baratos puedes tener la esperanza de que asciendan (aumentando así de valor) y por el contrario, si has comprado los equipos más caros puede que éstos, por sus malos resultados, se devalúen.

Si en lugar de las eliminatorias os tocan los lanzamientos de penalti, podréis tener la oportunidad de obtener un tercer dado. Para obtenerlo, en medio del tablero saldrá un terreno de juego, una portería y un portero, debes seleccionar (con el ratón) hacia dónde quieres tirar, pero para conseguirlo deberás meter dos penaltis (de dos tiros). Si no metes ninguno perderás turno.

GRÁFICOS

Con respecto a éstos podemos decir que son bastante simples, pero cumplen su cometido, porque recrean un tablero de Monopoly que se adaptará perfectamente a la versión del juego. Son simples pero bastante efectivos, son bastante claros.

Se consigue una gran ergonomía, no pretenden recrearse en un espectáculo visual ya que se trata de un juego de tablero, sino que cumplen su objetivo consiguiendo una gran claridad y eficacia para el usuario.





En definitiva, no se trata del juego con los mejores gráficos del mundo, pero tampoco los necesita porque lo que quiere conseguir Monopoly lo consigue con lo que tiene. ✦









Características		
Sistema mínimo	▶	P100 16Mb
Sistema recomendado	▶	P200 32Mb
Aceleradoras	▶	No
Multijugador	▶	No

Veredicto		
Tecnología	▶	65%
Grafismo	▶	70%
Sonido	▶	73%
Jugabilidad	▶	86%
Total		**72%**

Para pasar una tarde





Decídase ya.

La última tecnología y la máxima rentabilidad



SERVIDORES

- 1 o 2 procesadores INTEL® PENTIUM®II 300 Mhz
- 128 Mb ECC RAM
- 3x4 Gb HDD ULTRAWIDE SCSI
- RAID 0,1,5 (DPT)
- INTEL LANDesk® SERVER MANAGER PRO V.2.

ESTACIONES DE TRABAJO

- Procesador INTEL® PENTIUM®II 266 Mhz
- 64 Mb SDRAM
- 4 Gb HDD ULTRAWIDE SCSI
- ATI XPERTWORK 8Mb SGRAM (AGP)

PUESTO DE TRABAJO MULTIMEDIA

- Procesador INTEL® PENTIUM®II 233 Mhz
- 32 Mb SDRAM
- SVGA 64 bits 4Mb 3D
- CD-ROM 32x o DVD
- Sonido 3D AWE

Cop-Comelta: La más completa gama de ordenadores que incorpora los últimos avances en tecnología y diseño.





Comelta, s.a. INTERNET http://www.comelta.es

Ctra. de Fuencarral Km. 15,700 - Edificio Europa 1ºpl. - 1 • Tel.: (34 1) 657 27 50 • Fax: (34 1) 662 20 69 • E-mail: mad-informat@comelta.es
28108 ALCOBENDAS (Madrid)
Avda. Parc Tecnològic, 4 • Tel.: (34 3) 582 19 91 • Fax: (34 3) 582 19 92 • E-mail: infocom@comelta.es
08290 CERDANYOLA DEL VALLÈS (Barcelona)
Rua do Entreposto Industrial nº3, sala E, Edificio Turia, Quinta Grande • Tel.: (351 1) 472 51 90 • Fax: (351 1) 472 51 99
2720 ALFRAGIDE (Portugal)

Sí, deseo recibir más información sobre la gama de ordenadores personales COP Comelta. (Att. Dpto. Comercial)

NOMBRE Y APELLIDOS
EMPRESA
DIRECCIÓN
TELÉFONO
POBLACIÓN
PROVINCIA
FAX
CP

DESARROLLADOR	BUNGIE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: DANIEL F. FABERO

Los nueve hombres

MYTH: THE FALLEN LORD

El mundo se tambalea, los Señores Oscuros asolan las tierras por donde pasan y no hay escape. A nuestras espaldas está el océano y nuestros ejércitos están derrotados, un pequeño grupo seleccionado de las razas que combaten a Balor, el jefe de los Señores, intenta reunir lo que queda de gente libre y resistirse a su poder. ¡Un día más vivo es una victoria!





La solución del juego está desarrollada según las diferentes misiones que tengas que cumplir, como es evidente. Sigue estas indicaciones y nada se te resistirá.

PUENTE DEL CUERVO

Una misión para conseguir práctica con nuestras fuerzas, que deberán defender a la ciudad del ataque de Tembor.

LA TUMBA DEL TRAIDOR

Aquí tendrás que eliminar al traidor. Si no lo haces, éste informará a Temblar de por dónde piensa cruzar el río el grueso de tus tropas, por lo que caerán en una emboscada. Sigue al aldeano esquivando o, si lo prefieres, eliminando a las patrullas que te salgan al paso. Una vez divises al alcalde traidor, éste se moverá hacia el Oeste protegido por un muro de árboles. Destrúyelo usando a los arqueros, que dispararán por encima sin necesidad de enfrentarte a los Thralls que le custodian.

EL ASEDIO DE MADRIGAL

Tu ejército ha cruzado el río sin novedad y por la noche atacarán el campamento de los No-Muertos. En Madrigal se encuentra un gran numero de Thralls dirigiéndose a tu situación. Debes localizar a ese grupo y atraerlo al puente para dar tiempo a tus hombres en el ataque al campamento. Ocupa el otro lado protegido por las tres patrullas Sin-Almas y Thralls. Divide a tus guerreros en dos grupos y los arqueros sitúalos en el puente. Tomando el puente selecciona cinco o seis hombres para buscar al grupo más grande. A los arqueros ponlos en el centro de la pasarela protegidos por los demás. Ahora empieza lo más difícil.



Aparecerán unos zombies enormes, si consigues llegar cerca de su enemigo a un par de metros, explotarán asolando todo a su alrededor. Usa los arqueros en el centro del viaducto y repliégaste a un lado u otro de la orilla dependiendo de los que se acerquen por los distintos flancos. A los elegidos mándales por el camino hacia el Norte, al final de éste, en las cercanías, están los Thralls. Llama su atención y arrástrales hacia la pasarela (puedes llevarte a algún arquero que les atacará a distancia con menos peligro para el grupo),











donde deberás repeler su ataque según se acerquen al puente.

VUELTA A CASA

Apareces por un portal tridimensional a las afueras de la destruida ciudad de Pacto. Nada más llegar serás recibido por los Sin-Almas y los Gules. Los arqueros úsalos para debilitar a esos dos grupos y a los enanos mantenlos lo más lejos posible. Encontrarás una especie de anfiteatro en la base de la uve; coloca en línea a los arqueros y a los enanos delante, los guerreros en los flancos y manda alguno de ellos hacia el Sur. Enseguida aparecerán Thralls que te perseguirán y caerán bajo tus flechas al acercarse demasiado. Una vez acabada la patrulla ve al Este y luego dirígete al Sur. En lo que antes era la catedral se sitúa el Códice Total, el objetivo de la misión. Oirás sonidos de lucha, serán los últimos defensores de la ciudad, no intentes salvarlos porque no lo conseguirás, pero sí puedes lograr que los defensores supervivientes huyan y los Thralls les sigan, por lo que no será tan difícil entrar en el recinto. Una pequeña parte de los guerreros úsalos para protegerlos y los otros servirán de gancho para atraer la atención de los Thralls y los Sin-Almas que estén dentro de la catedral. Manda al viajero cuando el camino al Códice esté despejado, sal disparado hacia la puerta tridimensional sin mirar atrás, ve hacia el Norte y cuando estés a la altura del anfiteatro gira al Oeste y entra en la puerta



HUIDA DE PACTO

La ciudad está rodeada por las fuerzas de los nueve Generales, buscan el Códice y no pararán hasta conseguirlo. Por desgracia, a tu grupo se le ha encomendado la misión de ponerlo a salvo. Sólo posees una posibilidad: existe un túnel que atraviesa la montaña y que termina en un valle que todavía no ha sido conocido por las Hordas de Temblor. Corre, no mires atrás, pues serás objeto de caza. Ve a tu izquierda y sal por el último pedazo que queda en pie de la muralla defensiva. No luches (a no ser que sea para facilitar el paso del vigilante), ve al Oeste y llegarás a los pantanos, dirígete al Norte a través de ellos (usa de vez en cuando a los arqueros y enanos para mantener a raya a tus perseguidores), pasados los pantanos, ve al Este y entre dos colinas está la entrada al túnel. En esta misión, el camino más largo es el más corto.

FUERZA 10 DE STONEHEIM

Una misión complicada por la gran cantidad de patrullas enemigas que te encuentras entre tus hombres y el objetivo de la misión. El truco, como en la mayor parte de los niveles de Myth, es ir eliminando una a una las patrullas, avanzando muy despacio para no poner a los otros en alerta. Debes destruir el nudo del mundo, una especie de portal tridimensional para evitar la llegada de las fuerzas enemigas que se encuentran al noroeste siguiendo el camino que te toparás de frente. Posiciona en tu lado de la orilla a tus arqueros y enanos, esperando a que otra patrulla venga a por ti. Libre el camino, ocupa con los Berseck la otra orilla y el otro grupo podrá pasar sin sobresaltos la charca. Rápidamente colócalos en línea otra vez para defenderte de un ataque de varias patrullas. Consolidada tu posición gira a la izquierda y elimina los grupos de thrall y Sin-Almas uno a uno, según te los vayas encontrando. Cuando tengas el nudo ya a la vista recuerda que los enanos son la pieza mas importante de este nivel, pues deben colocar entre ocho y 10 minas en uno de los brazos y hacerlo volar. Si te acercas demasiado al Nudo aparecerá una nueva patrulla más numerosa que las otras a la que se les unirá otra del Norte del camino y un zombie explosivo (sería buena idea que éste explotara entre sus hordas para facilitarte un poco las cosas). En esta parte sufrirás muchas bajas, pero lo importante es distraerlos para que los enanos actúen.



BAGRADA

El paso de Bagrada es la puerta al valle donde



se concentra la mayor parte de tu ejército. Mantenerlo abierto es una invitación a la destrucción de tus camaradas. Debes contener a las Hordas de Thralls para que no lo crucen hasta que las nieves lo cierren durante el invierno. Cuando se acerquen, el enano tendrá mucho trabajo, un buen lanzamiento provocará que junto a las minas acabe de un plumazo con la primera patrulla. Cuidado con los Myrmidors, son igual de rápidos que los Berseck e intentarán eliminar a las unidades más lentas y débiles por la retaguardia. Repite la operación en los otros dos ataques que sufrirás y una vez que ya no aparezcan más ve al Norte, encontrarás una pequeña rampa donde colocar a los lanzadores. Ignora a los Sin-Almas que están en las colinas al fondo, éstos no te atacarán si no te acercas. Una vez eliminados todos ve al Oeste y aparecerán los exploradores, retenlos hasta que estén los dos grupos juntos. El enemigo vendrá por la derecha, prepárales una emboscada en algún sitio estrecho y de difícil acceso. Aquí el verdadero problema es un gigante que arrasará con lo que encuentre. Minas y arqueros le restarán mucho, y éstos últimos se encargarán de hacer el resto. Si permites que entre en combate cuerpo a cuerpo con tus hombres hará de ellos una carnicería.

EL MIRADOR DEL DIABLO

El invierno ha llegado y los pasos se han quedado cerrados definitivamente hasta la siguiente primavera. Por suerte o desgracia para ti un centenar de Sin-Almas ha quedado bloqueado a este lado del valle a tu merced (bueno, a toda la merced que pueden estar 100 espectros buscando una salida y muy cabreados).

Ballin, un jefe enano, ha visto la oportunidad de prepararles una emboscada en el lago helado durante su búsqueda de un paso al otro lado del valle. Siembra la zona sur del lago helado de minas y espera a que una cantidad de Sin-Almas se ponga encima.

La ciudad está rodeada por las fuerzas de los nueve Generales, buscando el ansiado Códice

Al principio irán apareciendo pequeños grupos de 15 ó 20. Apártate para que no te vean y sólo atácalos si salen del lago por uno de los dos caminos que dan al depósito de minas. Usa los Berseck para esto, pero sobre todo ten cuidado con los enanos no vayan a disparar al lago y provoquen una reacción en cadena que acabe con todas las minas y pocos Sin-Almas. Una vez que le hayas cogido el truco, verás cómo de una vez acabas con 50 ó más. Repite la operación con las minas que cogerás del polvorín y, cuando los grupos de oscuros sean ya pequeños, acósalos hacia el Norte. Si has acabado con bastantes pasarás el nivel.

LOS CINCO CAMPEONES

El hechicero Alric está inmovilizado y hecho prisionero en algún punto de la zona. Cinco escogidos deben liberarle sin sufrir ninguna baja. Comienzas en el fondo de un cañón. En lo alto hay Sin-Almas, elimínalos moviendo al Berseck sin parar para que sirva de distracción mientras el arquero acaba con ellos. La única salida al cañón es un camino más adelante que sube hacia la colina a la derecha. Cuando lo localices, que el enano ponga minas pues por ese mismo camino que tú vas a subir, una veintena de Thralls bajarán. En el momento que pasen por encima el enano les mandará un regalito (tecla *Control* y disparo).

En la cima habrá unas cuantas patrullas de Gules. No dejes ninguno vivo antes de continuar. Ve hacia el Sudeste y encontrarás un pequeño terraplén por el que bajarás a otro cañón. Si te queda alguna mina colócala en el centro del camino, ya que por él subirán patrullas de Thralls. Desde la colina, pon al enano a lanzar bombas para que sean pocos los que suban. Luego baja, dirígete al Norte y busca otro terraplén que te conducirá a un puente. Quítate del medio a los Sin-Almas que lo protegen y quédate en tu lado del puente, pero antes encárgate de un gran grupo de Gules, Sin-Almas y Thralls que se sitúan al otro lado e irán a por ti cuando te descubran. Siguiendo el barranco, hacia el Sur hay un paso protegido por dos grupos de Sin-Almas y más adelante Alric inmovilizado, rompe los cuatro recipientes que te rodean y le rescatarás.

TRAS LA BARRERA

En este nivel debes sacar a Alric de allí cruzando el desierto y rodeado de fuerzas hostiles. Al comenzar te espera una manada de Gules, por lo que inmediatamente busca una zona elevada para preparar tu defensa. Coloca a tus hombres en círculo sobre la colina. Cuando los Gules te rodeen completamente te atacarán desde todos los puntos. Mantén activos a tus arqueros y enanos para que cuando lleguen a tu posición los Berseck acaben con ellos. Dirígete al Noreste y hallarás un paso protegido por Gules y Myrmidors. En el Este verás una montaña con un grupo de Sin-Almas (que el arquero se encargue de éstos).

El invierno ha llegado y los pasos se han quedado cerrados hasta la siguiente primavera

Más al Este verás una entrada en la montaña donde se encuentra un arco mágico, ten cuidado pues en el interior hay gules esperando que lo cojas para atacarte. Permanece en la montaña y un poco más adelante te cercarán el camino dos grupos a cada lado de la montaña. Acaba con ellos uno a uno y ve al Este, tras un largo paseo encontrarás una gran montaña que tiene un camino que la rodea, el cuál te llevará hasta la cumbre, donde está la salida. Está protegida por ejércitos enemigos, no te acerques y deja a Alric que haga su trabajo.

MINAS DE PLATA

El viajero te guiará en tu búsqueda del brazo del Vigilante. Para superar la misión debes burlar las patrullas que se mueven por la zona. Intenta apartarte de su ruta, pues no ganarás la batalla contra ellas y perderás muchos hombres que necesitarás para escapar luego por el cementerio que está al Noroeste.

LA SOMBRA DE LA MONTAÑA

Tu grupo ha sido cercado en la cima de una colina y lo peor es que



la noche anterior, presa del miedo, un número elevado de enanos y arqueros se han pasado, con la esperanza de sobrevivir, al enemigo. Protege el estandarte para que no caiga en manos de los Señores Oscuros.

Acaba con los enanos traidores que intentan subir para usar sus bombas lo primero

Hay cuatro caminos al menos que dan acceso a la cumbre de la colina. Al comienzo, cuando tus enanos suban, que coloquen minas y se distribuyan a los lados del paso, los arqueros en línea y los Berseck atrás. Acaba con los enanos traidores que intentan subir para usar sus bombas lo primero, cuando enanos y arqueros no puedan hacer nada más por la proximidad de los Myrmidons retíralos y que entren en acción los Berseck.

Sufrirás dos ataques por ese camino. Cuando termines manda rápidamente a todos al punto opuesto de la colina, por donde van a iniciar un nuevo ataque, encabezados por los enanos, coloca tus fuerzas y no dejes que ni los enanos ni arqueros oscuros lleguen arriba. Los Myrmydons y los Trahlls son trabajo de los Berseck una vez ablandados con bombas y flechas. Sufrirás otro ataque por ese lado y ya a partir de ahí será una sucesión de ataques por todos los caminos. El siguiente será un poco más arriba, luego por un pequeño camino entre la niebla, al norte donde una hilera de Trahlls se acerca (usa a un enano para recibirlos). Lo mejor es que crees tres anillos alrededor del estandarte, el exterior con los enanos, el siguiente con los Berseck para cubrir la retirada de los enanos y uno interior con los arqueros, dedicados sobre todo a la eliminación de enanos, arqueros y Sin-Almas. Cuando el combate cuerpo a cuerpo sea inevitable, intenta sacar a los sobrevivientes del exterior e interior a un flanco sin enemigos y desde allí machaca su retaguardia. Nuevamente, cuando el ordenador crea que has defendido suficientemente el estandarte, te dará vencedor del nivel.

SIETE PUERTAS

El volcán ha entrado en erupción después de 10 siglos, lo que ha provocado el pronto deshielo de las cumbres y la anegación de los valles de agua y barro. Scaripat, uno de las sombras de Engañoso, ha quedado atrapado por la riada. Búscale al Noreste de donde empiezas y acaba con él, pero antes deja que su ejército se destroce entre sí, no hará casi falta que entres en combate, pues ellos mismos harán tu trabajo.

EL CORAZÓN DEL BOSQUE

Roba-Almas vuelve de las tierras indómitas y ataca a la legión por su osadía al plantar cara a su ejército. Busca y mata a los cuatro generales (los gigantes) para expulsarle del corazón del bosque. Hazlo de manera que vayas eliminándolos de uno en uno, usando a tus hombres-árbol contra un gigante y al resto de la legión contra los demás Oscuros (Trhalls, Sin-Almas, Myrmidons, etcétera).

EL CORAZÓN DE LA PIEDRA

De alguna manera un gran número de hombres se ha volatilizado en una cueva enorme; debes salir de allí. Además de los tuyos un grupo de Fetch Gules y arañas se encuentran en el interior. Debes acabar con los oscuros y las arañas y después rodea el centro de la cueva. Agrupa a tus arqueros (no muy juntos) y en cuanto divises a los Fetch empieza a disparar, antes de que ellos utilicen sus rayos. A los Gules elimínalos con los enanos y los Berseck. Ve despacio para que sólo actives una patrulla enemiga cada vez, pues eliminar a dos demonios juntos provocará grandes perdidas entre tus fuerzas. Verás que según vas dando la vuelta al lago de lava hay cuatro pilares donde aparecerán











"Lo he traído para enseñarte humildad, Balor."

más hombres. Debes encontrar los cuatro. Al ponerte cerca de ellos se iluminarán y verás un puente aparecer en el lago de lava que te conducirá a la salida. Los pilares encendidos atraen a las arañas, para que tus hombres crucen sin problemas manda un par de Berseck a cada columna. Cuando un número determinado de tus hombres crucen, pasarás de nivel.

LOS HERREROS DE MUIRTHEMNE

Encuentra la salida de la cueva sin caer en las trampas, recoge las gemas y depositalas en el portal. Que tus arqueros se encarguen desde la distancia de las molestas arañas.

HIJOS DE MYGRAD

Localiza a todos los Gules posibles y elimínalos. El terreno es pantanoso con bastantes Gules que te merodean, mantente apartado de ellos y busca un camino que sube por la colina con tres empalizadas vigilado por tres Sin-Almas. Aprovéchate de sus turnos de guardia y ve a la puerta. Al Este de la entrada hay un corral donde los Wights son guardados. Para ti se presenta una oportunidad única, un buen lanzamiento y acabarás con ellos. La colina es un lugar perfecto para que cuando llames a tus refuerzos los concentres lo más rápido posible en lo más alto. Con esto permitirás una protección a los ataques de los Gules. Después de la refriega deberás tener no menos de cuatro enanos más el guía, pues de lo contrario no acabarás con tus enemigos. Hacia el Oeste hay otro corral con unas bombas que paralizarán a cualquiera que se acerque demasiado.

Hacia el Oeste hay otro corral con unas bombas que paralizan a cualquiera que se acerque demasiado

Acaba con los que te impidan llegar a este polvorín. Un buen lanzamiento acabará por los aires su munición. Otros dos Gules en el Oeste guardan la puerta de la entrada a sus cubiles. Son un total de10 cuevas que si te acercas demasiado los Gules te darán la bienvenida, mantén a los enanos en posición y solamente cerca de una de las entradas, por el contrario activarás dos cuevas a la vez.

CARRETERA AL NORTE

Deberás encontrar el arco mágico que ha sido robado y retornar al punto de partida. Sigue el reguero de sangre del hombre que portaba el arco, ésto te llevará a tu objetivo. Pegado a la izquierda no tendrás problemas de activar a un Thralls y un Sin-Alma que lo vigilan. Sube por la colina y divisarás el arco, manda a tus hombres a él, pero esto no será fácil pues un grupo de Thralls te empezará a seguir, ignóralos y baja por el otro camino. Te cerrarán el paso, pero será un grupo muy reducido que no merecerá la pena ni luchar, simplemente pasa entre ellos. No te entretengas porque el grupo de atrás te dará alcance, cuando haya una distancia entre tus hombres y el grupo perseguidor usa al portador del arco para que efectúe disparos contra ellos, no al primero sino a la tercera o cuarta fila, de lo contrario provocarás una onda expansiva que arrasará con todo. No pares y sigue disparando.

Para volver al punto de partida debes salir de la colina del arco y dirigirte al Este, pero nunca volver por donde has venido. Ve al Sur por los pantanos, eliminando cualquier intento de cercarte la retirada, pero recuerda reservar al portador del arco únicamente para grandes batallas. Ahora ve al Oeste por debajo de la colina, en la orilla Sur del río te esperarán los Fetch, los arqueros acabarán con estos desalmados. Después sitúa a tus hombres en el mismo punto donde empezaste.

CRUZANDO EL GJOL

La retaguardia de la legión deberá rechazar al ejército de Roba-Almas en el río, no podrás retirarte aunque tus hombres te lo supliquen. Situado en una posición elevada en la orilla del río en forma de "U", ellos accederán a ti solamente por los lados. Rápidamente divide a los tuyos en dos grupos de tres y mándalos a los lados a sembrar el terreno de minas, no coloques todas pues sufrirás más ataques y debes tenderles la misma trampa un par de veces más. A dos de ellos mantenlos en la zona alta del camino mientras el otro coloca las minas. Mantén a los arqueros en la base de la "U" porque el primer ataque viene de frente. La infantería colócala en dos grupos para recibir a los Thralls. El segundo ataque será







"¡Matadle! ¡MATADLE!"

más violento, los Thralls se han abierto un poco atacando por los lados. Por el río los Zombies y Fecth se adelantan necesitando a los arqueros para eliminarlos antes de que causen estragos entre tus hombres. Un truco útil para los enanos será seleccionar el grupo que vayas a usar y pulsar la tecla *Control* y el botón del ratón, apunta unos pocos metros por delante de donde vayan a pasar los Thralls pues, entre que lanzan la bomba y ellos avanzan, la explosión se realizará justo encima de ellos, haz lo mismo apuntando al centro de su formación y sembrarás el pánico entre sus filas. Para evitar que accidentalmente destroces a tus guerreros según los Thralls vayan subiendo el camino de la colina ve seleccionando tu objetivo al que lanzar las bombas más atrás y cuando el combate cuerpo a cuerpo con tus soldados sea inevitable retira a tus enanos para que no provoquen una carnicería entre tus filas. Deberás aguantar un par de ataques más y habrás rechazado al ejército de los Oscuros.

EL VIGILANTE

Debes encontrar al vigilante convertido en piedra y destruirlo antes de que llegue la ayuda. Guía al grupo de Berseck al Norte y atraviesa los pantanos para girar al Este. Allí te esperará una sombra y sus perros falderos, los Gules. Selecciona cuatro o cinco de tus hombres para encargarse de ella, mientras los demás, evitando las bombas fétidas en una formación espaciada, acabarán con el resto. Más al Este te verás las caras con dos grupos de Gules y Sin-Almas, acaba primero con el que está más al Norte y continúa después con el otro. Recibirás más unidades, resérvalas para mantenerlas frescas y poder aguantar en el gran combate.

Debes encontrar al vigilante convertido en piedra y destruirlo antes de que llegue la ayuda

Nada más acabar con la última patrulla de Sin-Almas ve al Sudeste porque en el Este hay una colina protegida por los Sin-Almas y las Sombras. Encontrarás un paso que lleva a esa colina. Acaba primero con la patrulla y luego divide a tus hombres en grupos de seis o siete y mándalos a todos a la vez a por los Thralls y compañía. A continuación rompe la estatua.

RÍO DE SANGRE

Has llegado a la ciudad Trow de RHI'ANON (la ciudad de los gigantes). Tu misión es la de llegar a un puente que hay más al norte y protegerlo hasta que llegue el resto de tus unidades. Tenerlo en tu poder es vital para tu ejército para llegar a la fortaleza de Balor. Haz un largo rodeo por el Este, luego ve al Norte hasta llegar al río y luego síguelo hasta el puente.

POZOS DE HIERRO

La legión se acerca a la frontera y Alric prepara su trampa. Lleva al hechicero hasta el cercano Nudo del Mundo para convocar al resto de tus fuerzas y luego ve hacia la fortaleza de Balor, al oeste, atravesando el lago.

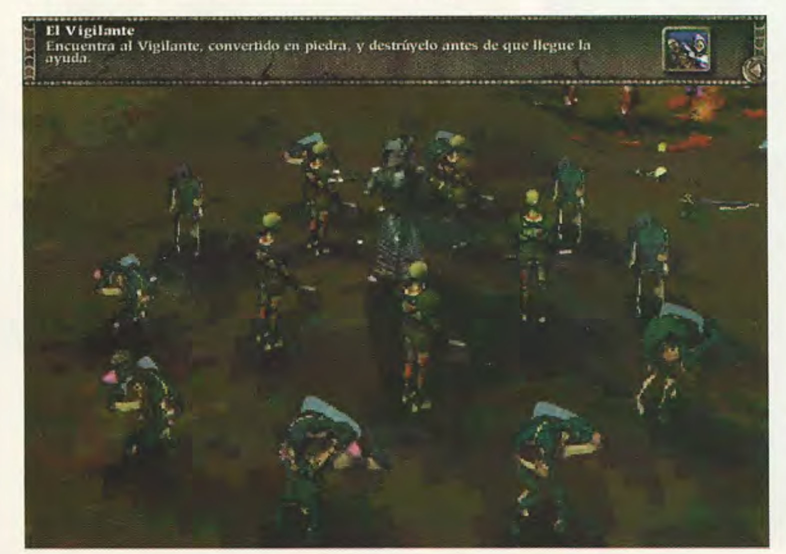
Nada más iniciar el nivel, dos Myrmidons buscarán la ocasión para atacarte. Usa tus cuatro hechizos únicamente cuando encuentres patrullas numerosas de ellos. Baja la ladera norte y sigue de frente, tres patrullas de unos 15 Myrmidons te saldrán al paso. Con la primera no tendrás más problemas que lanzar el hechizo en el momento oportuno y acabar a golpe de espada con los supervivientes. La segunda aparecerá más al Norte, vendrán en carrera, por lo que no falles el hechizo. Un poco más al Oeste de esta última patrulla está el Nudo del Mundo, pero está bien vigilada. Te saldrá al encuentro el grupo de Myrmidons y a su lado un Traws, deberás usar los dos últimos hechizos con ellos. Para que no aparezcan los dos a la vez desde donde eliminaste a la anterior patrulla sigue subiendo pero dirigiéndote un poco al Este, aparecerá sólo un grupo de 15, en cuanto lo divises no continúes pues activarías también a los Trows. A él deberás lanzarle el hechizo y después tirar de sable para rematarle. Sitúate encima del pilar del Nudo del Mundo que está destruido y Alric lo activará, saliendo de éste un grupo de voluntarios que te ayudarán. Más adelante verás un antiguo panteón con sus columnas ya destruidas, coloca a tus arqueros dentro y en línea mirando al lago y a los Berseck úsalos para protegerlos, cuando suban por el camino, arróllalos. Ahora ten mucho cuidado, porque un pequeño error, puede suponer el fracaso de toda la misión. Me refiero a que cuando explores, lo hagas poco a poco para evitar un gran confrotamiento. De todas formas, sufrirás un par de ataques de los Thralls cuando las cosas ya estén calmadas, manda a un explorador para que cruce el río, con lo que su energía se volverá azul, terminarás la misión.

LA ÚLTIMA BATALLA

La legión ha llegado a la fortaleza del gran Señor Oscuro, Balor. Debes encontrar y escoltar a Alric hasta las puertas de RHI'A-NON y dejar que se encargue de él, protegiéndole de los ataques de los esbirros de Balor. Obedece las órdenes que te dé y no te acerques a Balor hasta que te lo diga tu hechicero. Tu hechicero tendrá que utilizar todos los hechizos que haya aprendido a lo largo de todas las misiones que has cumplido. El combate que te espera es totalmente genial.

EL GRAN VACÍO

La última misión y la más complicada, por las veces que tendrás que repetir las acciones hasta que des con la buena. Balor tiene la fea costumbre de renacer cada vez que es derrotado, pues sus enemigos no tomaron la precaución de destruir su cabeza. Lánzala al gran vacío, si Roba-almas te lo permite, necesitarás distraerle con todos los hombres para que el enano portador de la cabeza tenga una oportunidad de tirarla dentro. Cuando rodees a Roba-almas, antes de atacarle graba la partida, pues tendrás que intentarlo muchas veces. Puede parecer un poco pesado pero es el mejor remedio para evitar que te maten cuando ya lo has conseguido todo. Y después sólo queda celebrar la victoria.✦



ZONA ARCADE 3D

AUTOR: NACHO VALENCIA

Más naves, más aliens, más color... mejor

INCOMING

Siempre nos alegra ver en las pantallas de nuestros equipos un juego como Incoming. Son pocos los arcades 3D que nos harán quedarnos tan asombrados como lo puede hacer éste. El por qué es muy sencillo y a la vez muy complicado, pero sin duda alguna su calidad gráfica queda por encima de todo.





Todos nosotros conocemos, hemos visto o hemos jugado, algún arcade 3D en el que puedas pilotar tanques o naves, como en G- Police. También hemos vivido ataques alienígenas de todo tipo, con alucinantes efectos ópticos y sonoros, como en Outwars. Pero nunca los hemos visto tan depurados y perfectamente combinados como lo han hecho en Incoming.

Incoming es para los arcades 3D de este tipo, como Starcraft para los estrategia.

Es normal que un juego del talante de Incoming necesite la presencia de una tarjeta gráfica aceleradora. Prácticamente te será imposible jugar con libertad en un P133, en un P166 aún se nota lento, pero creo que a partir de un P166 con una tarjeta aceleradora pasable puede tirar bastante bien. De todas formas el juego ha sido creado con una calidad y tecnología pensada para ser usado en un P200 o incluso superiores, ahí es donde sí vas a notar la diferencia con respecto a los otros arcade de 3D. Te aseguro que es mucha. No creo que sea conveniente revelarte demasiados secretos de Incoming, ya que todavía es algo pronto para hacerle una investigación a fondo y preferimos que seas tú, si puedes, el que lo pruebe a conciencia y se deleite con el buen acabado, diseño, sonido, presencia, tecnología, engine, buen gusto y sobretodo buena jugabilidad.

Tal vez te puedas preguntar cómo es que un juego de tanta calidad puede tener un interfaz tan sencillo; pues bien, no es un simulador, y aunque deberás aprender a manejar tanques, aviones, incluso a ti mismo, lo harás todo con los mismos controles. La suavidad de movimiento es la clave para la jugabilidad de Incoming.

Incoming es un gran juego, a secas, no necesita recomendación de nadie y mucho menos una comparativa. Sería capaz de echar por tierra al mejor de los mejores, que le va a tener que dejar el puesto.



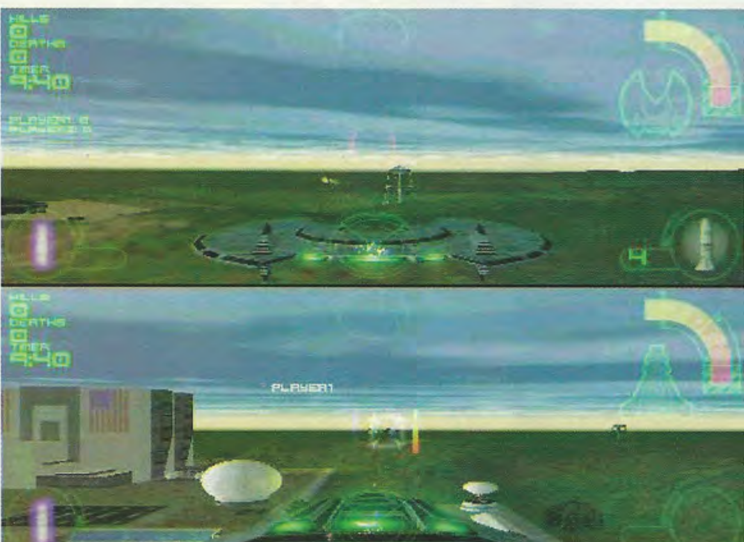
DESTACADA TECNOLOGÍA

La tecnología que Incoming nos ofrece es sin duda una de las más complejas y con la que prefieren deleitarse todos los amantes de los videojuegos.

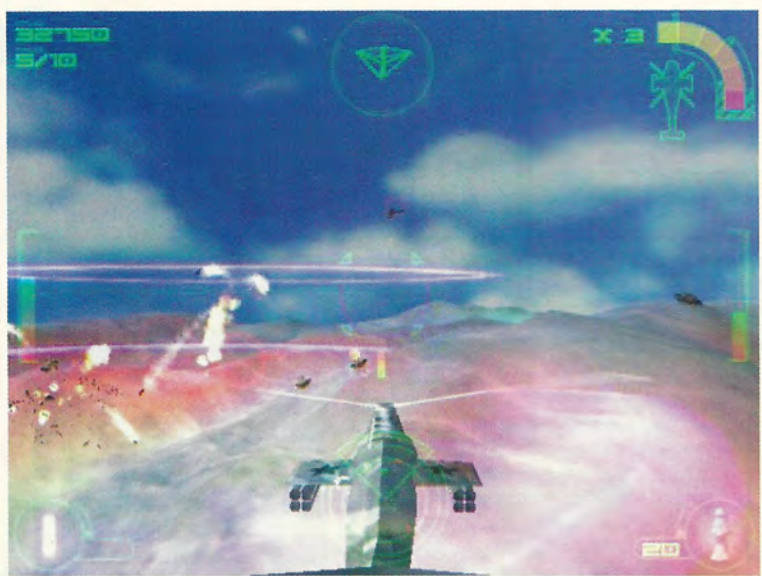
En primer lugar, la engine que mueve a Incoming es de las más potentes que se han desarrollado hasta ahora, comparable a la engine de Snow Wave, capaces de soportar un ambiente meteorológico adverso con todas sus peculiaridades, como lluvia, nieve, viento o niebla. Y por supuesto combina perfectamente los cambios de día a noche o a la inversa.

Las explosiones, que las verás a menudo, son magníficas, no pixelan absolutamente nada e incorporan el ya nombrado sistema de partículas, lo que permite una descomposición del modelo perfecta, sin ralentizaciones ni píxeles sueltos por ahí. Una auténtica maravilla.

La engine de Incoming maneja como ninguna las luces y sombras que son capaces por unos instantes de atormentar tu











vista, pero con una clase soberbia. Transparencias, flares, estelas de luz, sistemas de partículas... son sólo una pequeña muestra de lo que Incoming es capaz de ofrecerte en tu equipo.

Por si todo esto te parece poco todavía hay más y mejor. Todo eso lo puedes aprovechar en su propia innovación, que hasta ahora eran muy pocos los juegos de PC que la incluían.

Si echamos la vista atrás y nos vamos al mundo de las consolas recordaremos que en Super Mario Kart la pantalla era dividida por la mitad y cada subpantalla nos mostraba el escenario de cada jugador. Muy pocos son los juegos de PC que incorporan esa idea, pero Incoming ha hecho muy bien en hacerlo, ya que puedes jugar tu partida y seguir la de tu oponente.

ADEMÁS, MULTIJUGADOR

Es una gran idea que los chicos de Rage han plasmado de maravilla en este espectacular desarrollo. Lo han bordado.

Si lo deseas, también puedes jugar unas partidas por Internet en la modalidad multijugador. En ésta tal vez se aprecie algún tipo de ralentización, pero eso ya sabes que es normal, todos conocemos los pros y contras de la Red.

Hablando de pros y contras, son pocas las pegas que le sacamos a Incoming, ya que es un juego pensando para que no tuviera ningún tipo de fallo.

Bueno sí, hay algo en contra, lo único malo es que si no dispones de una 3Dfx corres el riesgo de no poder jugar. Ya sabes, nada de software y arriba el hardware. De todas formas, merece la pena si no tienes aceleradora y no lo puedes ver ni jugar, contactar con alguien que te lo pueda enseñar. No tardarás en comprar una tarjeta 3D y después Incoming.

UN SONIDO ALUCINANTE

El sonido de Incoming ha sido sacado del mejor grupo, unido a la mejor orquesta, al mejor compositor y todo ello junto con el mejor y más complejo equipo tecnológico. Un sonido Dolby 3D Surround capaz de envolverte en tu propia guerra contra los Aliens.

Las escenas en las que libras la más feroz batalla incorporan un sonido que te asombrará, subiendo tu nivel de adrenalina al máximo, y sólo podrá ser descargado al sentir el placer de derrotar a tus numerosos enemigos. Una mezcla explosiva similar a Quake, que lo hace como nadie. Será algo parecido, ya que hay partes de Incoming que seguramente te recuerden bastante a Quake.

EN PRINCIPIO...

Podríamos decir "en definitiva" para acabar este comentario, pero es mejor "en principio", ya que la locura que puede desatar este juego no ha hecho nada más que empezar. ✦









TRUCOS

BEAST & BUMPKINS

Teclea estos códigos durante el juego para las siguientes ventajas:

0103	Tendrás más niños
Ctrl + Fó	Muestra el mapa completo
G	Oro ilimitado



BATTLESPIRE



Para crear personajes de rompe y rasga, como se suele decir en este fantástico juego de rol 3D, tienes que seguir la creación de un personaje normal. Elige la clase y usa tus puntos de la forma habitual, pero tienes que comprar un buen número de pociones que equivalen a 60 puntos. Cuando hayas gastado todos los puntos, salva la clase. Elige Cancel y vuelve al menú para seleccionar la clase. Elige Cancel y regresa al menú para elegir la clase anterior. Ahora ve al menú del equipamiento y retira las pociones. Tendrás 600 puntos de habilidades para repartir entre tus personajes.

NUCLEAR STRIKE

Passwords de los niveles:

JUNGLEWAR	NIVEL 1
BUCCANEER	NIVEL 2
DETONATE	NIVEL 3
AFTERSHOCK	NIVEL 4
BLITZKRIEG	NIVEL 4
CHESSPIECE	NIVEL 5
NOMANSLAND	NIVEL 5
BASTILLE	NIVEL 6
LIGHTNING	NIVEL SECRETO

Códigos

Introduce estos códigos cuando estés jugando:

UNLEADED	Combustible ilimitado
GUNSRUS	Munición ilimitada
CHAINMAIL	Armadura ilimitada
EAGLEEYE	Modo reconocimiento
OLDSCHOOT	Cambio de vista
SHARK BAIT	Onda de choque
CHEESYPOOF	Combustible, munición y armadura ilimitadas



CHASM

CHOJIN	Modo dios
AMMO	Restaura toda la munición y armas
INVISIBLE	Da dos minutos de invisibilidad
ARMOR	Da 200% de armadura
FULLMAP	Enseña todo el mapa
KILL	Mata todos los monstruos del nivel
REANIMATE	Reanima a todos los monstruos
GO #nivel	Salta al nivel especificado



SEVEN KINGDOMS

Cuando estés jugando, teclea !!!@@@### para activar los siguientes códigos:

T: Consigues toda la tecnología
U: El Rey no muere
Z: Aceleras las construcciones
\: Aumentan las reservas de comida
C: Aumentan las reservas de dinero



En busca de un sueño con ruedas

IR DE TURISMOS



AUTOR: NACHO VALENCIA

Puede que estés buscando coche, o que quieras ver coches de los años 40, 50 ó 60. También es posible que quieras ver coches muy modernos y alucinantes. Pues has llegado a la página correcta para decidir en qué vas a empeñar tu sueldo.

Cuando decimos que hay demasiado tráfico no es mentira. El mundo del automóvil está tan explotado que es casi imposible inventar un modelo o tecnología novedosos. Pero lo que sí puedes hacer sin moverte de la silla es echar un vistazo por las páginas más interesantes sobre coches en Internet. No tienes más que seguir leyendo.

En primer lugar empezamos por coches que a todos nos han hecho pasar un buen rato sin necesidad de pasar por las penurias de sacarse el carnet de conducir. ¿Cuáles? Pues los coches de Escalextric. Un buen repaso por los primeros y últimos modelos de este juego, que cada vez cuenta con más aficionados, más modelos y circuitos. Si quieres comprobar el rictus que adoptan los músculos de tu cara al ver estas carreteras de juguete visita *http :\\ www.excalectric.es/excalectr.html*, es una página que no puede faltar en Internet, ya que todos hemos tenido nuestros momentos de victoria con los mandos en la mano.

Además de ver carreteras de juguete puedes ir al museo de coches, donde puedes ver un Seat 600, un Volkswagen modelo escarabajo o un antiquísimo Ferrari S600 XT.

Nos vamos ahora a otro lugar algo más real, como la compra o venta de coches por la Red. Hay varios sitios, pero creo que si estás en serio buscando coche por casualidad debes ir a *www.alquiler.com* que no es sino otra compañía de venta de coches, pero tienen unos buenos coches para vender. ¿Qué te parece un Mercedes Benz SLK Compresor V12 -24V 3.2i con 69.000 Km. por 5.985.000 ptas. Prácticamente tirado ¿no?, pues ya sabes dónde ir.



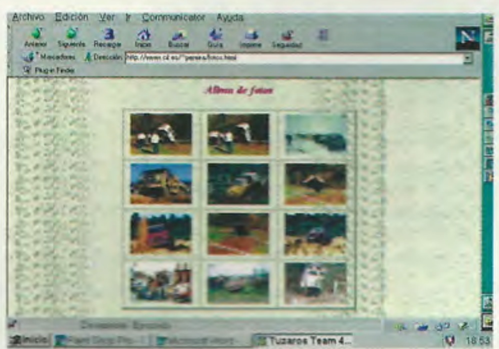


Otro buen sitio donde puedes ir a ver si te compras otro coche, (si el anterior no está dentro de tus posibilidades), es Top Auto, sí, a la revista, pero a sus oficinas de venta y compra de vehículos usados en *www.topauto.es/*

Tal vez alguien que lea esto tenga su pared llena de coches de época americanos. Chevrolet, Bentley, Ford o Chrysler son algunos de los que puedes encontrar en *www.globeshop.com/chevysshop/5556cla.htm*

Pero dejémonos ya de preliminares y vamos a la página jefa de este territorio: *www.dealsonwheels.com/dealers/*, una auténtica colección de coches modernos o antiguos, una biblioteca fotográfica, calendarios con buenas fotos de coches... y mucho más que seguro te hará alucinar si te gustan los coches de todo tipo. En esta página los tienes para todos los gustos. Desde el Ford Cobra de Stallone en su película *Cobra* al Mustang XL2000 GTO de Burt Reynolds en *Cannon Balls* (en España *Los caraduras*). En *www.cars&films2000/rehuse* puedes ver la colección más lujosa de coches que han sido utilizados en películas como *Asesinos Natos*, un Chevy Banaga del '79 con uno de los primeros motores de inyección por compresión directa. No es ninguna maravilla, pero te puede gustar pensar que Micky y Malorie estuvieran conduciéndolo durante el rodaje de la película. En *www.Hollywoodcars.com/famouscar.htm* tienes los coches de las estrellas de Hollywood. Seguro que te pica la curiosidad de ver cómo son los cuatro Rolls Royce, dos Porsche y el Aston Martin de Robert Redford, y es que llevar una marca de coches en tu apellido es peligroso.





Hay otro lugar digno de mención, un garaje donde preparan legalmente en América coches normales para hacer todo tipo de cosas en la carretera, sí, sí, como lo oyes, lo preparan legalmente, pero otra cosa es que tú lo puedas estrenar por la carretera tan legal como ellos dicen que te lo preparan. Si lo deseas, por un precio módico de $94, o sea, cerca de 12.000 ptas. puedes ver la foto de tu coche preparado para correr en un lujoso calendario, que luego se pondrá a la venta por $4.95, vamos, unas trece mil pesetas por ver tu coche en un calendario al lado de la nevera. Lo que no hagan estos americanos...

Esto que hemos dicho a continuación lo tienes en *www.northamericanwolves.com/sss/musclecars.html*, además de camiones de carreras y algo que seguramente has visto si dispones de parabólica: carreras de tractores y Big Foot's. Es realmente impresionante ver cómo la carrocería de un Ford Taunus, montada encima de unas ruedas de algo más de 1.5 metros de altura y 60 centímetros de ancho, aplasta coches de desguace al subirse por encima con la misma facilidad que un gato a un sillón. Espeluznante.

Si también te gusta el cine y recuerdas la película *Pulp Fiction*, concretamente la escena donde Vincent Vega (John Travolta) le dispara en la cara a un chaval de color, tienes ahora la oportunidad de ver ese coche en *www.clealsonwheels.com/dealers/golden/* y contemplarás ese Chevy Nova convertible V8 automático por algo

menos de 3 millones y medio. Un timo.

Puede que ya te canses de ver coches típicos. Pues es la hora de ir a *www.clealsonwheels.com/dealers/latham/* y ser testigo de una colección fotográfica de Viper 2000 y 3000 y los 13 modelos diferentes de un solo TransAm Fire Bird y Blue Bird. ¿Te acuerdas de *El Coche Fantástico*?, pues es uno de ellos, el TransAm 3000V8 Sdi Fire Bird, una auténtica pasada. Es una lástima que la tecnología no llegue a poderlos probar desde casa, pero todo llegará.

Hablando de coches no podemos olvidarnos del mundo del Off-Road, coger tu precioso 4x4 y tirarte por montañas con él, después lavarlo por un pantano cenagoso, eso sí, después de darle un repaso a la reductora metiéndolo por pendientes de tierra y barro con un ángulo de inclinación del 55%, casi nada.

Puedes ver mucho material sobre este tema, a parte del de los turismos, y lo podrás hacer en *www.cif.es/~pereira/index.html*

Archivo Edición Ver Ir Communicator Ayuda
Anterior Recargar Inicio Buscar Guía Imprime Seguridad
Marcadores Dirección: http://www.dealsonwheels.com/dealers/golden/
Plug-in Finder

340's-383's-426's-440's.
We keep a great selection! Automatic and 4 speeds.

MOPARS.
We have'em all! Cudas, Challengers, Roadrunners, Darts and GTXs.

1962 CHEVY IMPALA. 283 V8,. auto, PS, PB, factory air, buckets and console, White	$13,900
1962 CHEVY IMPALA "SS" CONVERTIBLE. 273 V8, auto, PS, PB, P/top. One year body style, nice	$19,500
1962 CHEVY NOVA CONVERTIBLE. V8, auto, perfect original interior, frame-off, Red. Rare!	$18,500
1963 FORD GALAXIE FASTBACK. 427/2-4 carbs, 4 speed, rare R code, buckets, Red	$25,500
1963 DODGE POLARA. 426 Max Wedge, automatic, buckets/console, 39K miles, White	$38,500
1963 CHEVY CORVETTE SPLIT WINDOW. V8 fuel injected, 4 speed, 38K miles, rare, Fawn	$29,500
1963 CHEVY IMPALA CONVERTIBLE. V8, auto, PS, radio and cassette, 89K actual miles, White	$16,900
1964 CHEVROLAT IMPALA SS. 409 V8, 4 speed, 425hp, bucket seats, White	$18,750
1964 CHEVY FLEETSIDE PICKUP. V8, automatic, PS, PB, air, fresh frame-off, rust-free, Blue and White	$16,900
1964 FORD COBRA CONVERTIBLE. Windsor/358ci, 5 speed, all original "64" Cobra chassis. Red	$48,000







En la dirección *www.anacos.com/androlla/* tienes la posibilidad de apuntarte a una de las competiciones 4x4 más populares de España, después del Camel Trophy claro. Si no te quieres apuntar, que será lo más seguro, tienes vía libre para cotillear por su página. Que no se te olvide ver el alucinante álbum de fotos que hay en su interior, en *www.cif.es/~pereira/fotos*.

También puede ser que a ti no te apetezca ver más coches de los que ves por las calles y sólo te gusten los coches que no se encuentran fácilmente. Pues bien, si es así lo tienes todo y más en *www.experimentalcars.es/nexux/~intermio.index.htm*

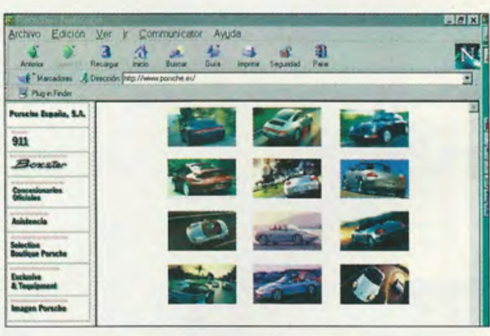
Antes de comprarte un coche es buena idea visitar la página web del mismo

En esta página tan curiosa vas a ver los más lujosos salones de coches experimentales, de los que parece que estás dentro de un juego 3D y piensas que si aparcas eso en la calle te desaparece en menos tiempo de lo que tarde tu equipo en reinicializarse.

Como es normal, cada gran compañía de coches como Ford o BMW tiene su propia web, lo que te permite meterte en cada una de las marcas si pretendes ver algún coche en concreto de dicha marca.

Por si lo quieres saber, la dirección de Ford es *www.ford.es* y la de BMW es *www.BMW.es* y así lo puedes hacer con Porsche, Lamborgini, Pontiac o cualquier marca de coches que se te pase por la cabeza. Te aseguro que merece la pena darte aunque sólo sea un paseo por la página de Porsche para ver su Porsche Booxter.

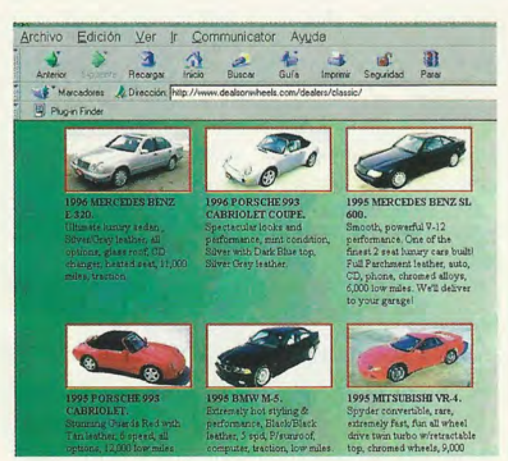
Y para terminar de atorarte la vista y la cabeza con direcciones de coches te voy a dar una que será la definitiva: *www.iponet.es/~jaumix/cars/cars.htm*. Encontrarás lo que no has visto en ninguna página acerca de algún coche. Tienes la biblioteca automovilística más amplia de toda la Red. Todos los modelos de todos los colores, de todos los años, de todas las marcas y de todos los tamaños te van a dar un buen recibimiento en esta dirección. Que te lo pases bien y no elijas el más caro, pero tampoco el más barato. ✦







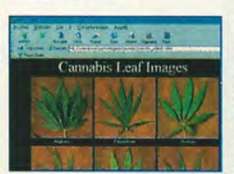




Bookmark

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

Bienvenidos a la sección que hoy tratará de un candente tema político o social, según se mire.



La mayoría de los dirigentes políticos de gran parte de los partidos que hay en España tiene que responder a la UE su correspondiente solución al tema de la legalización de las drogas de "no diseño" antes del 31 de marzo de 1999. Mientras la voz consecuente del Estado, es decir, los de arriba, se empeñan en que no llegará a buen puerto, la voz consecuente, es decir, los de abajo, creen que es lo mejor para acabar con la drogodependencia y la adicción, que hoy en día ya ha llegado a límites insospechados. Yo, particularmente pienso que no se sabe lo que va a pasar hasta que no se adopten nuevas medidas. Si ya sabemos lo que pasa sin dicha legalización, probemos con ella a ver qué es lo que ocurre. Por lo menos el índice de drogodependientes en Amsterdam (ciudad legalizada para el consumo de drogas) está muy por debajo al de España o Inglaterra (ciudades en las que no está permitido el consumo de estas sustancias).



Bueno, dicho esto ya os puedo decir la palabra del mes: cannabis. Sí, ésa es la palabra del mes y es mucha la información que se obtiene en Internet a cerca de ella.

En primer lugar, y por si todavía no tienes muy claro el significado de la palabra, puedes ver tus dudas totalmente solventadas en *http :\\www.whitman.edu/departments/biology/stuproj/youngB/history.html*, aquí no solo encontrarás su significado, sino también su historia, atenciones legales, situación legal, prohibiciones y una tremenda voz a favor de su legalización. La de la revista de la cultura del cannabis. Cáñamo. Ése es el nombre de la revista a la que puedes suscribirte si lo deseas, o pedir algún número que quieras ver. Yo no he visto su interior, pero nos lo podemos imaginar. Seguro que es interesante.

Una de las direcciones más completas que puedes encontrar en Internet a cerca de este tema en cuestión es *www.erowid.org/entheogens/cannabis/cannabis.shtml*

En este *mathc* puedes ver un montón de fotos, de plantaciones de marihuana, hojas de la planta en diferentes entornos, de distintos países y diferentes efectos. Toda una biblioteca fotográfica de esas que andan sueltas por la red y a todos nos gusta encontrarnos con ellas de vez en cuando.

Nos trasladamos a *www.druglibrary.org/schaffer/library/studies/aus/can_app2.htm*, donde vas a encontrar opiniones de todos los tipos y, si quieres, puedes mandar tu propio E-mail con tu opinión. Puedes leer anécdotas de E-mail que manda la gente con situaciones extrañas o sucesos extravagantes que le ocurren a las personas que consumen habitualmente esta droga y las han vivido bajo sus efectos. Te aseguro que algunas son auténticos guiones de películas de risa. Te gustará pero tienes que saber inglés, es lo malo.

Y, por último, si lo que quieres ver no son más que imágenes debes ir a *www.erowid.org/entheogens/cannabis/cannabis_potleafs.shtml*, unas fotos muy curiosas de diferentes tipos de drogas derivadas de las plantas.

Además también encontrarás la biblioteca de las drogas, con sus nombres, presentación, efectos, incluso el precio que éstas pueden alcanzar en un mercado libre como el de Amsterdam.

MISCELÁNEA

http :\\ www.excalectric.es/excalectr.htm . . . . **El excalectric de siempre**
http :\\ www.alquiler.com/ . . . . **Los mejores alquileres**
http :\\ www.globeshop.com/chevyshop/5556cls.htm . . . . **Chevrolet Classics**
http :\\ www.dealsonwheels.com/dealers/ . . . . **Colección y venta de todo tipo**
http :\\ www.northamericanwolves.com/sss/musclecars.htm . . . . **Coches preparados para correr**
http :\\ www.dealsonwheels.com/dealers/golden . . . . **Clásicos americanos**
http :\\ www.arrakis.es/carros/index.html . . . . **Los coches más guapos**
http :\\ www.dealsonwheels.com/dealers/latham . . . . **Viper y TransAm**
http :\\ www.dealsonwheels.com/dealers/legendary . . . . **Coches de película**
http :\\ www.ozu.com/deporte/aventura/offroad/4x4.html . . . . **Aventura 4x4**
http :\\ www.cif.es/~pereira/index.html . . . . **Más todoterrenos**
http :\\ www.anacos.com/androlla/ . . . . **Ruta aventura 4x4**
http :\\ www.cif.es/~pereira/fotos . . . . **Mapa de rutas Off-road 4x4**

DIRECCIONES DE COCHES EN INTERNET

http :\\ www.ford.es . . . . **Ford España**
http :\\ www.ferrari.es . . . . **Ferrari España**
http :\\ www.porsche.es . . . . **Porsche España**
http :\\ www.seat.es . . . . **Seat España**
http :\\ www.akura.es/golden_premier.es . . . . **Akuras a los mejores precios en España**
http :\\ www.jeep.es . . . . **Chrysler Jeep en España**
http :\\ www.bmw.es . . . . **BMW en España**
http :\\ www.mercedes-benz . . . . **Mercedes en España**



DIRECCIONES DE INTERNET

http :\\ www.whitman.edu/departments/biology/stuproj/youngB/history.html . . . . **Historia del cannabis**
http :\\ www.readysoft.es/cibergranja/decler.htm . . . . **Revista bimensual "Cáñamo"**
http :\\ www.erowid.org/schaffer/library/studies/aus/can_app2.htm . . . . **Leyes, fotos, libros...**
http :\\ www.erowid.org/entheogens/cannabis/cannabis_potleafs-shtml . . . . **Fotos y más fotos**



AUTOR: JUAN DEMIGUEL

La Taberna del Elfo Tambaleante

MIRANDO AL FUTURO

El mercado de los juegos de rol nunca es que sea demasiado boyante. Pero últimamente parece ir de peor en horrible. Ciertamente, Descent to Undermountain es lo mejor que nos ha pasado en un mes de días lunes. Si sabes de donde viene esta cita, escríbenos.

Vale, vale... nos quejamos de vicio sobre todo. En los últimos meses hemos recibido tres grandes títulos con los que entretenernos: Lands Of Lore II, Might & Magic 7 y Fallout. Fuimos, vimos y los acabamos (algunos varias veces) ¿Y ahora qué?

Descent to Undermountain, aunque se trate de un juego muy decente basado en un sistema de juego (AD&D) que nos trae buenos recuerdos y dados de 12, no es suficiente chica para mantener contenta a la clientela de la taberna. Así que no queda más remedio que arrejuntarse al fuego y comentar los últimos rumores.

FUTURO

Un montón de títulos están en la marmita, cociéndose y cocinándose desde hace tiempo. El padre de todos los juegos de rol más esperados, el Ultima IX, no sólo no tiene ninguna pinta de ir a aparecer pronto, sino que, además, según las últimas noticias, ha sufrido una muy severa revisión de interfaz y perspectiva de juego. Por lo visto, en lugar de presentarnos una perspectiva en tercera persona y por arriba (como siempre), los chicos de Origin y Lord British han decidido optar por una visión en primera persona. Y tridimensional. ¡Qué sorpresa! ¿Habrán jugado al Lands Of Lore II?¿O es que la fiebre de las tarjetas aceleradoras les ha sorbido el seso (como a todo el mundo)?

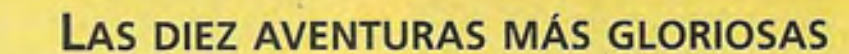


De la mano de Interplay, que tan gratamente nos ha sorprendido con Fallout, pronto nos llegará el Baldur's Gate. Como el DTU, el AD&D y los Reinos Olvidados, el juego promete ponernos al mando de una cuadrilla de aventureros en su misión de... esto... bueno, matar malos y rescatar buenos y ese tipo de cosas. Genial, por primera vez en mucho tiempo un juego de AD&D que realmente nos deja llevar a un grupo en lugar de al solitario héroe. Si los gráficos y la mecánica están a la altura de lo esperado, podemos encontrarnos con una muy agradable sorpresa.

Y al final, pero no los últimos, tenemos que hablar de dos juegos: Lands Of Lore III y Fallout II. ¡Sorpresa! ¡Sorpresa! Apuesto a que no esperábais algo así (¡¡Mentira!). El primero está programado para hacer su aparición a finales de año, y promete más de lo mismo y mejor. O eso dicen. Del segundo lo único que hemos oído es que Interplay ha decidido cambiar el sistema de juego de rol de S.P.E.C.I.A.L (que es de desarrollo propio) al G.U.R.P.S (sistema de juego de rol universal), que era lo previsto en la primera parte. Este sistema de juego, además de un nombre curioso, es de fama y éxito en todo el mundo. ✦



LAS DIEZ AVENTURAS MÁS GLORIOSAS



1. *Ultima Underworld II: Laberynth of Worlds*
2. *Ultima VII: La Puerta Negra*
3. *Eye of the Beholder II*
4. *Fallout*
5. *Lands of Lore II: Guardianes del Destino*
6. *Darksun: Shattered Lands*
7. *La Sombra sobre Riva*
8. *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant*
9. *Ultima Underworld: The Stigyan Abissm*
10. *Deeper Trouble*

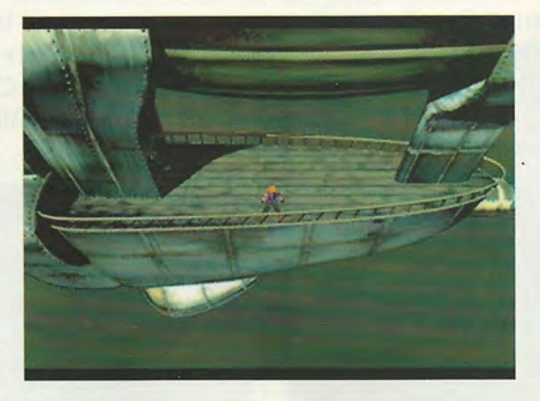






La justicia militar es, a la justicia, lo que la música militar es la música. Y Fantasía Final número siete es... bueno, no tiene mucha pinta de ser final. En cuanto a fantasía, proviniendo de Japón, podemos estar seguros de tener de todo: espadas de tres metros de alto, tipos altos, calvos y gordos del tamaño de un autobús, y un montón de nombres plagados de kas, haches y apóstrofos.

Bueno, en principio este juego es de Playstation. Y aunque nos preguntemos qué diablos están haciendo unos jugadores de consolas con un juego de rol, el maldito ha conseguido vender más de tres millones de copias sólo en Japón. Para echarse a temblar.





Hace más de seis meses, Eidos compró los derechos del juego en su versión PC a SquareSof, que son, como os podéis imaginar, los programadores originales del juego (y de sus seis anteriores apariciones). Naturalmente, Eidos está totalmente deseosa de repetir este éxito, aunque el PC sea un poquito diferente a las consolas. Bueno, muy diferente, y los usuarios, más.





¿QUÉ TIENE?

Bien, lo que el juego ofrece (siempre según Eidos, por supuesto) son más de 50 horas de juego, más de dos horas de escenas cinemáticas, una historia absorvente, arte gráfico y animaciones punteras, Sistema de Combate Temporal Activo (aunque no tenemos ni la más remota idea de qué significa eso exactamente), nueve posibles personajes para gobernar, monstruos convocables mediante conjuros, centenares de enemigos distintos, escenarios renderizados, minijuegos y submisiones, y batallas observadas desde varios ángulos distintos.

Naturalmente, esto es lo que dice Eidos, copiado casi letra por letra de su *Press-Pack*. Lo que significque en realidad es arena de otro costal. Pero no nos equivoquemos: un juego que ha vendido tanto no puede ser realmente malo. Y probablemente, teniendo en cuenta la tradición de calidad de Eidos, sea realmente bueno.

ROL DUDOSO

Claro que es un poco japonés, así que además de un estilo gráfico muy particular, nos podemos encontrar con una historia un poco extraña. Por lo visto existe una extraña compañía, llamada Shinra Inc., que se dedica a chupar la energía vital del planeta para poder controlar el universo. A esta compañía se le opone una organización de resistencia llamada AVALANCHE.

Tú, en el papel de protagonista, asumes la personalidad de Cloud, un ex soldado de Shinra que ahora se ha pasado al bando de AVALANCHE. Y, ¿adivina qué te va a tocar hacer? A través de multitud de misiones en un mundo medio mágico y medio tecnológico, deberás ir reclutando ayuda y buscando una manera de acabar con tan malvada organización.

EN DEFINITIVA

Pues sí, podemos encontrarnos con cerca de un centenar de tópicos de la ciencia ficción en general, y de juegos de rol en particular, en menos de una página de texto. Pero esto no significa nada, porque todos los antecedentes de este Final Fantasy VII nos indican que nos encontramos ante un gran juego, que por lo visto viene en 3 CD's. Y pensábamos que lo del Lands Of Lore II (4 CD's) era una excepción.

Pero, de todos modos, quedan muchas cosas por ver, muchas cosas por probar y muchas por explorar antes de tener nada parecido a una opinión sobre este Final Fantasy VII. Pero no lo dudéis, tan pronto como tengamos algo de código jugable en nuestras manos os daremos más noticias. ✦









ZONA ESTRATEGIA

Ineptitud Absoluta II

CUARTEL GENERAL

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

El mes pasado nos esforzábamos por explicar por qué el ordenador, aunque pueda calcular los impuestos de tu padre o dibujar el alzado de tu casa en 3D y Cinemascope, es un paquete jugando al Command & Conquer. Por una vez, la culpa no es de Bill Gates, ni del Windows, ni de los drivers DirectCrash 11.3.

¿Por qué somos más listos que el ordenador? Vale, la pregunta es un poco idiota, pero en el caso de los juegos de estrategia es que el ordenador parte con ventaja. O eso parece. Vamos a centrarnos en los juegos de estrategia en tiempo real, porque son de lo más lastimoso en lo que a I.A. se refiere.



Para empezar, el ordenador tarda muchísimo menos tiempo en reaccionar que una persona. O sea, que puede dirigir a sus tropas mucho más rápidamente que tú. Aunque quizás no pueda pensar muy bien qué hacer, el caso es que lo hace rápido. Y eso es muchas veces mejor que reaccionar más lentamente y con más cerebro.

Además, el ordenador lo sabe todo. Queremos decir que conoce la posición exacta de cada una de las unidades en juego, así como lo que están haciendo. ¡Las mueve él por la pantalla, por el amor de Dios! Y, al igual que las unidades, lo conoce todo acerca del terreno, los recursos, etcétera.

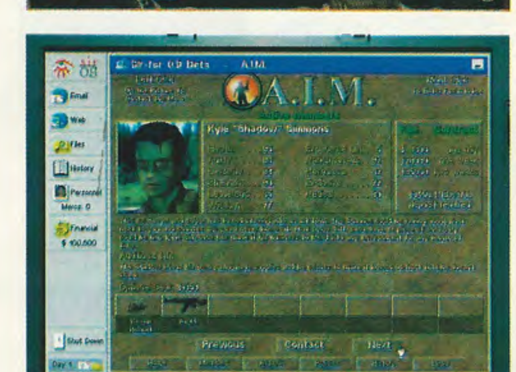
Todo lo que tenga que ver con el juego lo tiene el ordenador en su memoria (o en disco, pero eso es otra historia). Y lo que es más, puede acceder a todo eso en apenas 10 o 20 nanosegundos. Sí, nanosegundos, la millonésima parte de un segundo. Piensa en lo que tardas tú en recordar dónde dejaste las llaves.

CONOCIMIENTO

El problema es que el ordenador no sabe nada, sabiéndolo todo. Lo que el ordenador posee son datos. Y los datos, en realidad, dicen muy poco de las cosas. Las personas no nos limitamos a almacenar datos: interminables filas y columnas de números, alineados como soldados. Las personas utilizamos conocimiento.

La diferencia fundamental entre datos y conocimiento estriba en que el conocimiento incluye la información necesaria para utilizar los datos de una manera inteligente.

Por poner un ejemplo : Los datos son que el tanque A está en la posición (x1,y1), el tanque B en la posición (x2,y2), el supercañón C está en la posición (x3,y3) y el megatanque en la posición D (x4,y4). También los datos consisten en la velocidad, resistencia, capacidad de causar daño, etcétera, tanto de los tanques como del cañón. Esto son datos.



El conocimiento consiste en darse cuenta de que, como los tanques A y B son más rápidos que el supertanque D, pueden destruir el cañón C, y luego escapar antes de que D les tenga a tiro.

DIFÍCIL

El problema es que el conocimiento es difícil de programar, complicado de organizar e ineficiente de utilizar. O sea, que para las casas de juegos, incluir una buena I.A. en un juego es algo caro. Y aunque puedan gastarse millones en grafistas, sus dibujos permanecen y siempre pueden ser utilizados, mientras que la inversión en I.A. es incierta. Aunque el ordenador acabe jugando competentemente, puede que esto no influya significativamente en las ventas del juego.

De todos modos, la mejora del ordenador es notable, y bastante constante. Año a año vemos cómo las casas productoras de juegos se van dando cuenta de la importancia de que sus programas se comporten inteligentemente. Aunque a veces parezcan más tontas que sus propios productos. ✦



VIEJAS GLORIAS

- *CIVILIZATION*
- *Master Of Orion*
- *Warlord II*
- *X-COM : Enemy Unknown*
- *Sim City 2000*
- *Populous II*
- *Grandest Fleet*
- *Railroad Tycoon*
- *Master of Magic*
- *Ghengis Khan*

¿Quién no ha jugado con soldados de plástico cuando era niño? En nuestros tiempos, un paquete de 20 costaba unas 75 pts. Tenían menos esperanza de vida que la mosca de mayo o los miembros de seguridad del Enterprise en Star Trek. Ahora llega, de la mano de 3DO, una completa simulación de soldados de juguete. Lo que todos estábamos esperando.

El antecedente gráfico más claro para este Army Men son los estupendos gráficos y animaciones de soldados de plástico verde de la película Toy Story. No sabemos exactamente qué tienen estos pequeños militares de juguete que los hace tan divertidos. Quizá juntan la fascinación que las armas y lo militar ejercen sobre las trastornadas mentes modernas, pero en un cuerpo tan de broma que es imposible tomarles en serio.

Y en el Army Men nos encontramos a todos: los soldados cutres con su fusil, los bazookas, los tanques (con torreta móvil y todo), los lanzallamas, los jeeps y los aviones recién sacados de la II Guerra Mundial. Y en tus colores favoritos: verde, marrón claro, azul, etcétera. Así que la idea de partida de este juego está muy clara: juegos de guerra con soldados de colores.

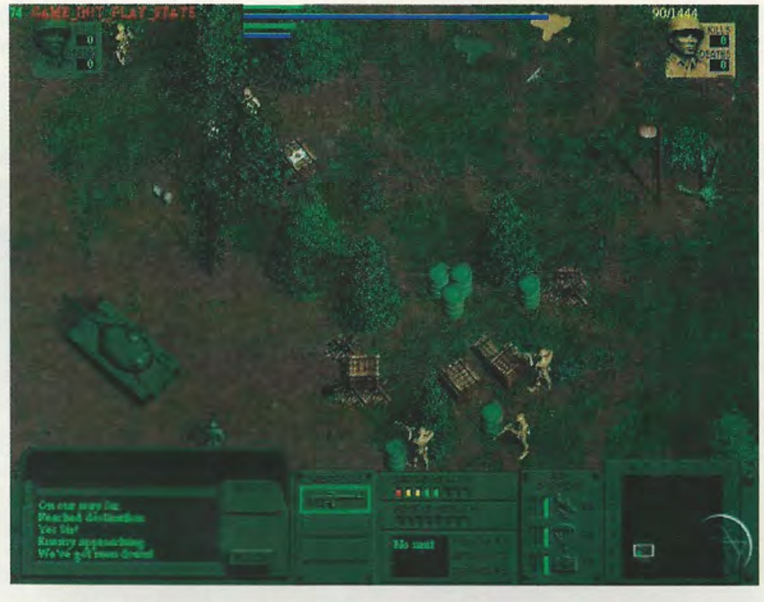
EL JUEGO

El desarrollo del programa apuntaba a la estrategia, pero se ha quedado un poco del lado del arcade, con el desarrollo en tiempo real. Básicamente, tu objetivo consiste en llevar a un sargento (de plástico) a través de diversos escenarios, completando misiones y todo eso. Y reduciendo a los soldados, jeeps y tanques enemigos, a pedacitos (de plástico, por supuesto). Los objetivos pueden ser tan sencillos como *'ve allí y mata a éste'*, y tan complejos como *'ve allá, rescata a tus compañeros, infíltrate en tal sitio y consigue aquella cosa'*. Ya sabemos que no hemos sido muy específico, pero captáis la idea. Y si no, id a que os zurzan.

Y en tus colores favoritos: verde, marrón claro, azul, etc

Lo más interesante es que, como sargento, muchas veces debes guiar a la tropa al combate. Y que los hagan pedacitos de plástico a ellos también. Aunque las órdenes a tu disposición son un poco limitadas (sígueme, ataca y defiende), el mando introduce un muy necesitado elemento estratégico en el desarrollo del juego.

Por supuesto, existen un montón de *power-ups* repartidos por los escenarios: salud, armas pesadas, reconocimiento aéreo, paracaidistas, artillería, etc. Digamos que el juego incluye todo aquello que de él se podía esperar. Pero, ¿es suficiente?



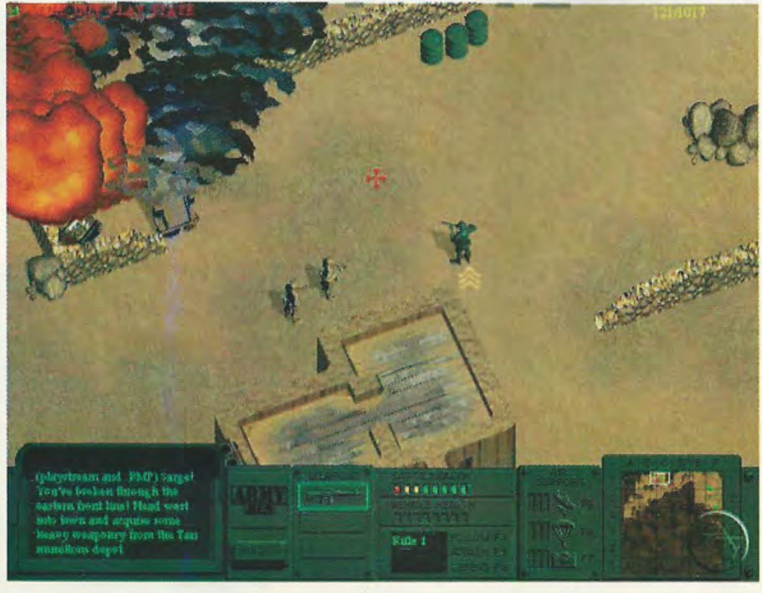
PRIMERA OPINIÓN

Por desgracia, la primera impresión del juego no es muy positiva. A falta de jugarlo con alguna profundidad (y a falta de recibir la versión definitiva en castellano), el juego se queda corto en muchos aspectos fundamentales. No hay nada en él que lo haga particularmente malo, pero hay pocas cosas que destaquen.

Los gráficos son buenos si hablamos de los soldados y vehículos, aunque un poco monótonos cromáticamente hablando. Los terrenos y escenarios son correctos, pero muy poco imaginativos. Los escasos (y molestos) niveles de elevación no hacen más que complicar las cosas. Y, por si fuera poco, muchas veces tu personaje se queda atascado y no hay manera de avanzar ni de retroceder. Solución: recomenzar la misión.

De todos modos, ya tendréis un informe más detallado en un próximo número. Hasta entonces, atentos a estas páginas. ✦





EN PRIMERA LÍNEA

X-COM: Apocalypse
StarCraft
Command & Conquer: Red Alert
Dungeon Keeper
Warlord III
Theme Hospital
CIVILIZATION II
Master of Orion II
Settlers II
Sid Meier's Gettysburg!

Correo del lector

Por último comentáis que...

Todas las respuestas

Este mes habéis sido pródigos en vuestras cartas, en las cuáles nos alabáis como la mejor revista de juegos y al mismo tiempo nos aconsejáis sobre cómo hacerla mucho mejor. También recibimos críticas de todo tipo: constructivas y destructivas. A todos muchas gracias, y no olvidéis que esta página de la revista, por ser la última, no es la menos importante. Hasta el mes que viene.

PHANTASMAGORIA

Hola, soy un chaval de 17 años que está atascado con esta alucinante aventura de Sierra y quisiera saber cómo coger el crucifijo de la tienda de antigüedades.

Alexander Díez
Miranda de Ebro

Ante todo, debes hablar con el propietario de la tienda porque tienes charla para rato. Una vez acabada la conversación puedes convencerle para que te dé el crucifijo de la vitrina a cambio del broche que había en el mueble de la buhardilla.



THE LAST EXPRESS

¿Cómo puedo conseguir que Robert consiga el dinero que hay en la caja fuerte?

Antonio Luis Fernández
Sevilla

Hay que tener mucho cuidado con esta aventura, porque sus creadores lo han hecho de tal forma que el tiempo que marca el reloj es vital para hacer una cosa u otra. Pero bueno, aquí empezamos: coloca el huevo que llevas en el baúl y ve a la intersección que hay entre el vagón restaurante y el de pasajeros, antes de que acabe el concierto, aproximadamente a las 16:25. Luego abre la puerta con la llave maestra, sube por la escalera y ve al techo del vagón. Rompe el techo acristalado y baja al interior.

Ahora tienes que buscar un resorte que hay en el techo, empújalo y se abrirá la caja fuerte. Ya tienes tu recompensa.

MASTER OF ORION 2

¿Cuál es la mejor raza para jugar en este juego? He probado muchas y siempre me ganan aunque esté en el modo fácil. Sinceramente, este juego me parece imposible de acabar.

Soraya Muñoz
Granada

De este juego se ha dicho que es uno de los mejores clónicos del "dios" Civilization, pero trasladado al espacio. Sinceramente es tal vez el mejor que puedas encontrar si quieres algo de estrategia galáctica, no sólo por la cuidada I.A., aunque algunas veces el ordenador haga trampas, sobre todo en los niveles más fuertes de dificultad.

Pero si estás frustrada porque nunca has ganado, lo primero que no debes hacer es utilizar los trucos, pues te frustrarás más. Ahora elige el modo de dificultad fácil, elige una galaxia enorme y un universo rico en recursos minerales. Ahora viene lo bueno, elige a los Psilons como raza. La enorme ventaja de esta raza es que desarrolla la tecnología muy rápidamente y dispondrás de todos los artilugios necesarios a tu disposición sin necesidad de intercambiar tecnología con otras razas. Eso sí, necesitarás cuidar constantemente las colonias que tengas porque los psilones son muy lentos en su desarrollo, pero una vez que te expandas por todo el universo y cuentes con un montón de Estrellas de la Muerte a tu disposición, nada o nadie te parará. Luego puedes escoger a los humanos y a las demás razas guerreras. Ya verás qué divertido, y una vez controles el entorno del juego puedes pasar al combate estratégico, la verdadera joya de Master of Orion 2.

CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Qué tengo que hacer cuando se muere Guybrush? Estoy jugando en la versión Megamonkey.

Juan Carlos Guzmán
Madrid

Tienes que ir a la despensa. Encontrarás allí un archivador con un certificado de defunción a nombre de Guybrush. Dáselo a Stan para convencerle de que perteneces a su familia. Éste ha suscrito una póliza y te dará bastante dinero.

Luego tienes que hablar con Madame Xima, pídela que te lea la fortuna y recoge la carta del Tarot. Como necesitas cinco cartas, tienes que repetir el proceso cinco veces iguales.

Regresa a la isla Skull. Entra en la cueva de los contrabandistas y acepta echar la partida de cartas. Sustituye la mano perdedora por las cartas del tarot con cinco muertes y, tras hablar con ellos, abandona la isla.

USB

Quisiera que me explicarais en qué consiste el puerto USB y cuáles son sus ventajas con respecto a los anteriores.

Alberto Herrero
Madrid

Bueno, el USB al parecer va a ser la panacea de la informática mundial, pues gracias a él se van a resolver los problemas de comunicación del ordenador con los periféricos ya que la velocidad que admitirá será de 12 Mb/sg. y se podrán implantar hasta un total de más de 120 periféricos, algo inimaginable hace unos años.

Lo que ocurre es que todas las ventajas que ofrece todavía no son aplicables en la inmensa mayoría de los equipos, así que habrá que esperar a que todos tengamos nuestro Pentium II 500 con Windows 98, 128 Mb de RAM, 12 GB de disco duro y una tarjeta aceleradora gráfica de 32 Mb para que el USB sea algo tan básico como el teclado.

De momento, Windows 98 lo reconoce perfectamente y las nuevas placas madre ya lo soportan, al igual que la última versión OSR de Windows 95, aunque da bastantes problemas de configuración. Pero, sin duda, USB es el futuro, no solo por su diseño avanzado, sino porque de una vez por todas se habrá acabado el problema de los "cuellos de botella".

SIMON THE SORCERER

He rescatado a la princesa de la torre, pero ahora no sé salir de allí. Espero que me ayudéis. Por cierto ¿sabéis si va a salir Simon 3?

María Ángeles Guzmán
Madrid

Tienes que haber recogido anteriormente los gusanos de la madera del bosque. Sí, esos mismos que son tan vacilones y simpáticos. Pues bien, utilízalos en el suelo de la habitación. Harán un agujero y debes dejarte caer por él.

Quita la cuña de la puerta y pon la escalera. Allí abre la tumba, deberás intentarlo varias veces, y cuando ataque la momia tira de la venda. Así podrás recuperar el bastón del mago.

En cuanto a una futura tercera parte de Simon, decirte que sí, si no aparece ningún tipo de problemas en la producción del juego. Y se supone que estará listo para las Navidades de este año. Y, eso sí, con más humor que nunca.



10 RAZONES *para* SUSCRIBIRSE *a*

Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

1. **Porque** ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).

2. **Porque** sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.

3. **Porque** ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.

4. **Porque** sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.

5. **Porque** en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.

6. **Porque** Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.

7. **Porque** si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.

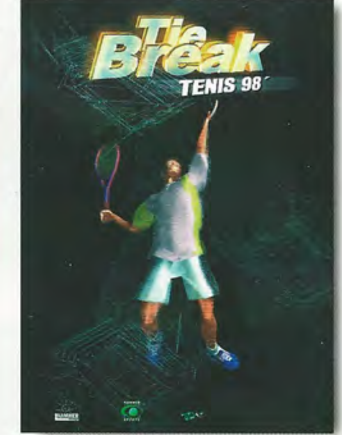
8. **Porque** aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.

9. **Porque** aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.

10. **Y**, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLóN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:





El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increibles efectos visuales como destellos de Sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, camaras moviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D, Precio : 2.995 ptas.





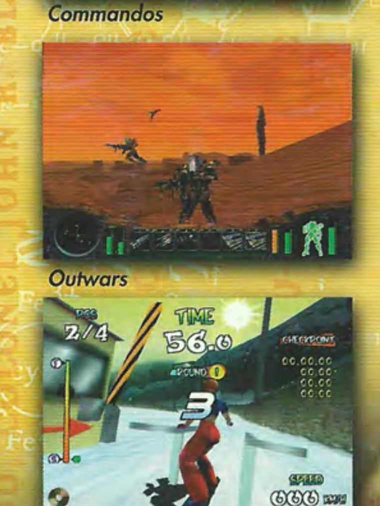
El gran libro de los juegos te ofrece miles de trucos y soluciones completas para más de 100 juegos y aventuras de los últimos tiempos. Incluye un tutorial acerca de todas las posibilidades que ofrece internert para jugar a todos los juegos con los usuarios de la red. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos.
Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP.
3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.
Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)











Ares Rising

Battlezone

Commandos

Final Fantasy

Jack Rabbit 2

Motorhead

Outwars

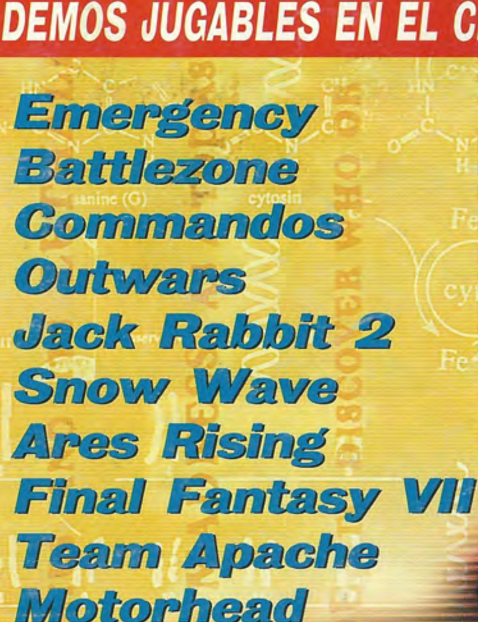
Team Apache

Emergency

Snow Wave

Snow Wave

Snow Wave

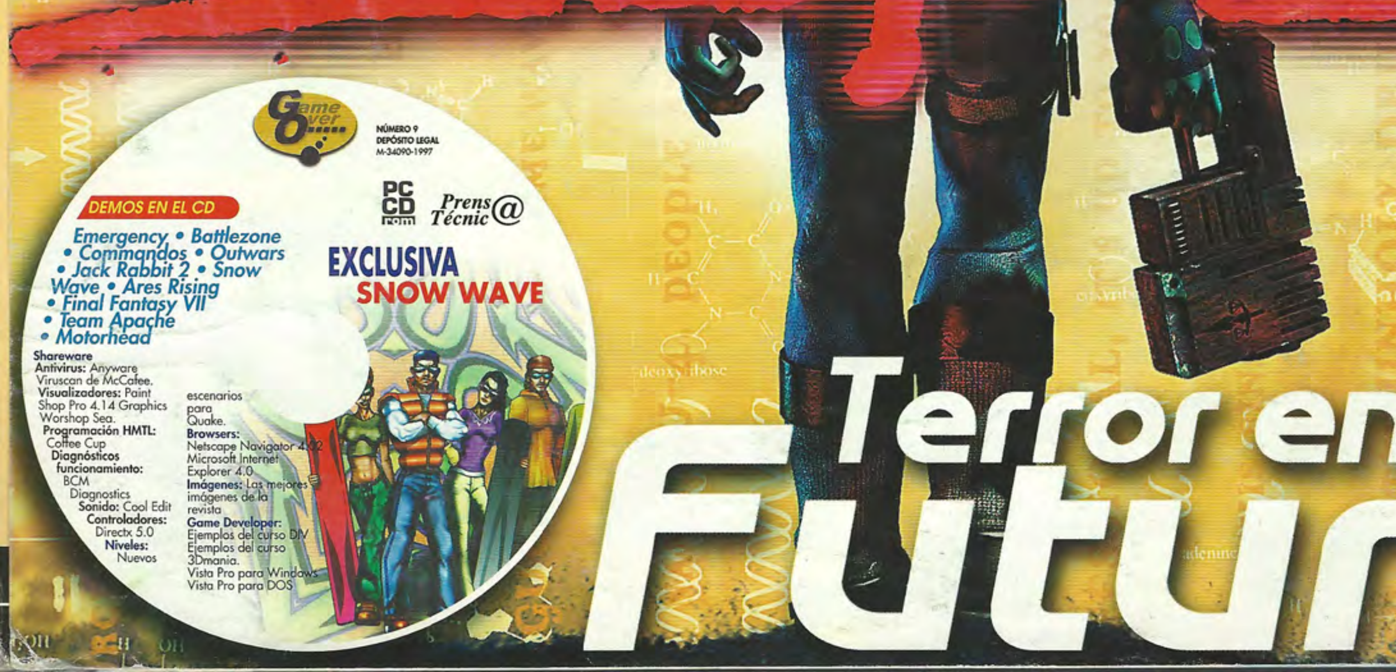


DEMOS JUGABLES EN EL CD ROM

Emergency
Battlezone
Commandos
Outwars
Jack Rabbit 2
Snow Wave
Ares Rising
Final Fantasy VII
Team Apache
Motorhead



Shareware
Antivirus: Anyware
Viruscan de McCafee.
Visualizadores: Paint Shop Pro 4.14
Graphics
Worshop Sea.
Programacion HMTL: Coffee Cup
Diagnósticos funcionamiento: BCM
Diagnostics
Sonido: Cool Edit
Controladores: Directx 5.0
Niveles: Nuevos escenarios para Quake.
Browsers: Netscape Navigator 4.02
Microsoft Internet Explorer 4.0
Imágenes: Las mejores imágenes de la revista
Game Developer:
Ejemplos del curso DIV
Ejemplos del curso 3Dmania.
Vista Pro para Windows
Vista Pro para DOS



Terror en el Futuro